NINTENDO Wii • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

08/11 • AUSGABE 172 • € 3,99

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,60 Schweiz sfr 8,- Benelux € 4,70
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,30

MIT BONUS-DVD
Videos und Trailer zu den aktuellen und kommenden Hits für Nintendo-Konsolen!

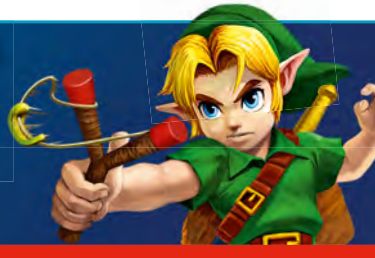
+ HD-Videos auf der Rückseite!

ALLES ZU NINTENDOS NEUER HEIMKONSOLE!

Wii U™

AUSSERDEM IM HEFT:
Die besten Spiele-Neuheiten für Nintendo Wii, 3DS und DS

ENTHÜLLT: Spieleindrücke, erste Ankündigungen und spannende Details zum Wii-Nachfolger!



USK ab 12 freigegeben

SUPER MARIO
DER HAMMER: Infos und Bilder zum ersten Mario-Jump&Run für 3DS

THE LEGEND OF ZELDA
ES GEHT WEITER: Die neuen Zeldas für die Wii U und die Wii + Tipps & Tricks

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Jetzt wieder neu!

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Endlich ist die Katze aus dem Sack: Nintendos neue Heimkonsole heißt Wii U und soll ab 2012 die Erfolgsgeschichte der Wii weiterschreiben. Neben einem innovativen Controller mit integriertem Display bietet die neue Hardware die bei der alten Wii oft schmerzlich vermisste Grafikpower sowie weitere interessante Fähigkeiten. Welche Features das im Detail sind, welche Spielideen sich mit dem Display-Controller verwirklichen lassen und auf welche Wii-U-Spiele wir uns heute schon freuen dürfen, erfahrt ihr ab der Seite 16 in unserem großen Special zu Nintendos neuer Heimkonsole.

Für den 3DS steht eine Reihe großer Spiele an, zu denen wir euch alles Wissenswerte in der XXL-Vorschaustrecke dieser Ausgabe der N-ZONE verraten. Kleine Kostprobe gefällig? **Super Mario, Mario Kart, Luigi's Mansion 2, Metal Gear Solid Snake Eater 3D, Paper Mario** und **Resident Evil Revelations** sind nur einige Highlights der vielen 3DS-Spiele, zu denen wir euch mit brandheißen Informationen, Bildern und Spieleindrücken versorgen!

Und auch die Zukunft der von vielen schon totgeredeten Wii sieht keineswegs düster aus: Mit **The Legend of Zelda: Skyward Sword, Mario Party 9, Xenoblade Chronicles** und einem weiteren **Kirby**-Spiel veröffentlicht Nintendo auch in den nächsten Monaten spannende Software für die Wii. Die Dritthersteller bleiben der Wii treu, sodass man sich auch hier vorerst noch nicht über mangelnden Spiele-Nachschub beschweren kann.

Nach dem durchweg positiven Feedback, das wir im letzten Jahr von unseren Lesern für die N-ZONE-DVD anlässlich der E3-Messe erhielten, liegt dieser Ausgabe der N-ZONE ebenfalls wieder eine prallgefüllte Silberscheibe bei. Darauf findet ihr zahlreiche Videos, Trailer und weitere Inhalte zu aktuellen und kommenden Spielen für Nintendo-Systeme – und erstmals auch hochauflösende Videos auf der Rückseite!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe
und mit der DVD!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

Wii U: DIE NEUE NINTENDO-HEIMKONSOLE

SUPER MARIO

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den jeder machen wollte: ***Resident Evil: The Mercenaries 3D***
- Test, den keiner machen wollte: ***Transformers 3***
- Maschine des Monats I: *Der Schreckweg 08/16 – wir können es kaum erwarten, mit Luigis Super-Staubsauger erneut eine Gruselvilla zu entspuken.* ***Luigi's Mansion 2*** *für den Nintendo 3DS war für uns die Ankündigung des Jahres schlechthin!*
- Maschine des Monats II: *Die Wii U: Nintendos nächste Konsolengeneration vereint raffinierte Technik, durchdachte Funktionen und richtig innovative Spielkonzepte. Sebastian durfte sich davon auf der Branchenmesse E3 in Los Angeles höchstpersönlich überzeugen.*
- Anzahl der Skulltulas in **Zelda: Ocarina of Time 3D**, die wir in diesem Monat gesucht und gefunden haben: *100*
- Anzahl der Buchstaben und Satzzeichen, die wir brauchten, um alle Skulltula-Fundorte aufzulisten: *Ca. 14.600*
- Fleißigste Skulltula-Jägerin der Redaktion: *Unsere neue Praktikantin Henrike „Henry" Ledig fand mehr als die Hälfte aller Krabbeltierchen.*

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Alleyway, Online 75
Animal Crossing, Vorschau 39
Ark of Sinners, Online 73
Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction, News 07
Ben 10, Tipps 85
BS ExciteBike, Retro 79
Chrono Trigger (Virtual Console), Tipps 85
Cubic Ninja, Test 61
Donkey Kong, Online 75
Fast: Racing League, Online 72
Fortune Street, Vorschau 47
Heroes of Ruin, Vorschau 43
Kirby Mass Attack, Vorschau 48
Kirby Wii, Vorschau 48
Kirby's Dream Land, Online 74
Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 2, Online 73
Luigi's Mansion 2, Vorschau 36
Mario Kart, Vorschau 34
Mario Party 9, Vorschau 46
Metal Gear Solid Snake Eater 3D, Vorschau 40
Mouse Trap Hotel, Retro 78
Naruto Shippuden 3D: The New Era, Test 60
One Piece Gigant Battle!, Test 63
Paper Mario, Vorschau 38
Pokédex 3D, Online 75
Pokémon Tap, News 09
Professor Layton and the Mask of Miracle, Vorschau 49
Professor Layton und der Ruf des Phantoms, Vorschau 49
Professor Layton vs. Ace Attorney, Vorschau 49
Resident Evil: Revelations, Vorschau 41
Resident Evil: The Mercenaries 3D, News,Test,Tipps 08, 56, 84
Solatorobo: Red the Hunter, Test 62
Sonic Generations, Vorschau 42
Super Mario, Vorschau 30
Tennis, Online 74
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Tipps 84,86
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau 24
Transformers 3, Test 58
ZhuZhu Puppies, News 07

CHRISTOPH

Mit **Super Mario, Mario Kart** und **Paper Mario** stehen gleich drei potenzielle Mario-Hits für den 3DS in den Startlöchern. Alles Wissenswerte dazu sowie zu weiteren spannenden 3DS- und Wii-Ankündigungen wie **Luigi's Mansion 2, Metal Gear Solid 3D, Sonic Generations, Heroes of Ruin, Professor Layton, Kirby** und **Mario Party 9** findet ihr im Vorschau-Teil dieser Ausgabe der N-ZONE.

30

VORSCHAU | SUPER MARIO

THOMAS

Ob **The Mercenaries** den hohen Erwartungen der **Resi**-Fans gerecht werden kann, erfahrt ihr im Test der 3DS-Ballerei. Außerdem findet ihr brandneue Spieleindrücke zu **Resident Evil: Revelations** in einem spannenden 3DS-Vorschaubericht!

56

TEST | RESIDENT EVIL

START

Editorial 03
Inhalt 04
DVD-Inhalt 05

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

Wii U – Die neue Nintendo-Heimkonsole 16
Wii U – Die Spiele im Überblick 20
Zelda (Technik-Demo) 24

Wii

Die wichtigsten Wii-Spiele der E3 44
Fortune Street 47
Kirby Wii 48
Mario Party 9 46
The Legend of Zelda: Skyward Sword 24

3DS

Die wichtigsten 3DS-Spiele der E3 44
Animal Crossing 39
Heroes of Ruin 43
Luigi's Mansion 2 36
Mario Kart 34
Metal Gear Solid Snake Eater 3D 40
Paper Mario 38
Professor Layton and the Mask of Miracle 49
Professor Layton vs. Ace Attorney 49
Resident Evil: Revelations 41
Sonic Generations 42
Super Mario 30

DS

Die wichtigsten DS-Spiele der E3 45
Kirby Mass Attack 48
Professor Layton und der Ruf des Phantoms 04

TEST

Charts 66
Das Team 51
Einkaufsführer: Die besten Wii-Download-Spiele 68
Kalender 54
Meinungsmache 52
Release-Termine 53
So testen wir 50
Top-Spiele 64

Wii

Fast: Racing League (WiiWare) 72
Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 2 73
Transformers 3 58

16

VORSCHAU | Wii U – DIE NEUE NINTENDO-KONSOLE

THOMAS
Mit der Enthüllung der Wii U hat Nintendo die Konkurrenz auf der diesjährigen E3 alt aussehen lassen: Ein innovativer Controller mit eigenem Display und enormem spielerischem Potenzial, HD-Grafik-Power, vielen Features und Spieleankündigungen, die wir uns bis vor Kurzem nicht einmal erträumt hätten! In der großen Wii-U-Vorschaustrecke erfahrt ihr alles über Nintendos neuesten Geniestreich!

24/86

VORSCHAU/SERVICE | THE LEGEND OF ZELDA

CHRISTOPH
Wir werfen einen Blick in die Zukunft der Erfolgs-Reihe und liefern euch brandheiße Infos, Bilder und Eindrücke zum Wii-U-**Zelda** sowie zu **Skyward Sword** für die Wii. Freut euch zudem auf Tipps & Tricks zu **Ocarina of Time** für den 3DS mit sämtlichen Skulltula-Fundorten, spaßigen Eastereggs und mehr!

3DS

Alleyway (3DSWare)	75
Cubic Ninja	61
Donkey Kong (3DSWare)	75
Kirby's Dream Land (3DSWare)	74
Naruto Shippuden 3D: The New Era	60
Pokédex 3D (3DSWare)	75
Resident Evil: The Mercenaries	56
Tennis (3DSWare)	74
Transformers 3	58

DS

One Piece Gigant Battle!	63
Solatorobo: Red the Hunter	62
Transformers 3	58

ONLINE

DS-Kanäle	74
VideoGamesZone	76
Wii-Kanäle	72

RETRO

Retro-Startseite	64
Luigi - Im Schatten des großen Bruders zum Erfolg?	66
Donkey Kong: Der affige Lebenslauf	68

SERVICE

DVD-Cover zum Ausdrucken	95
Spielerforum	88

Tipps & Tricks:

Ben 10	85
Chrono Trigger (Virtual Console)	85
Resident Evil: The Mercenaries 3D	84
Zelda: Ocarina of Time – TippsSpecial: Eastereggs	84
Skulltula-Fundorte	86

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

DVD-INHALT

SEITE 1

E3 2011:
- Die Nintendo-Pressekonferenz auf der E3 2011
- Blick über den Tellerrand: Neues von Sony und Microsoft
- Experten-Runde zur Wii U

Spiel-Trailer:

Wii U
- Killer Freaks from Outer Space
- Ninja Gaiden 3

Wii
- Captain America
- Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Eichhorn
- Disney Universe
- FIFA 12
- Fortune Street
- Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 2
- Just Dance 3
- Kirby Wii
- Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
- Mario Party 9
- Mystery Case Files: The Malgrave Incident
- PES 2012
- Rayman Origins
- Sonic Generations
- Spider-Man: Edge of Time
- The Legend of Zelda: Skyward Sword
- Transformers 3

3DS
- Crush 3D
- Dr. Lautrec und die Vergessenen Ritter
- Driver Renegade 3D
- Green Latern
- James Noir's Hollywood Crimes 3D
- Kid Icarus Uprising
- Luigi's Mansion 2
- Mario Kart
- Metal Gear Solid Snake Eater 3D
- Michael Jackson: The Experience
- Paper Mario
- Picture Lives!
- Pokédex 3D
- Resident Evil: Revelations
- Star Fox 64 3D
- Super Mario
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
- The Rolling Western

DS
- Dragon Quest Monsters Joker 2
- Kirby Mass Attack
- Professor Layton und der Ruf des Phantoms
- Super Fossil Fighters

SEITE 2

HD-Videos
- Alle 43 Spiel-Trailer in HD-Auflösung!

PDFs
- DVD-Cover zum Ausdrucken
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D – Komplettlösung
- The Legend of Zelda: Spirit Tracks – Komplettlösung

RÜCKKEHR DER NINTENDO-STARS

Wii U Überraschung: Die Super Smash Bros. feiern ihr Comeback gleich auf zwei Konsolen! Und auch andere Nintendo-Helden melden sich früher zurück als ursprünglich gedacht …

Na so was: Auf der Pressekonferenz der E3 2011 bestätigte der japanische Nintendo-Präsident Satoru Iwata vollmundig, dass die **Super Smash Bros.**-Serie auf die Wii U und den 3DS zurückkehren wird. Doch offenbar hat der Boss den Mund etwas zu voll genommen, denn auf absehbare Zeit werden wir nicht in den Genuss eines neuen Serienablegers kommen.

Wie? Was? Schon jetzt angekündigt?

Die Ankündigung hat auch den Serienproduzenten Masahiro Sakurai überrascht. Über die Kommunikationsplattform „Twitter" ließ er verlauten, dass die Entwicklung nicht vor Fertigstellung von **Kid Icarus Uprising** (also gegen Ende des Jahres) beginnt. Zudem äußerte er Kritik am Vorgehen seines Chefs: „Wir hätten den Titel während der Konferenz noch nicht ankündigen dürfen", schreibt er im Internet, für alle Leser zugänglich. Wir rechnen nicht damit, dass Nintendo den nächsten Serienteil vor der nächsten E3 im Juni 2012 – wenn nicht sogar erst im darauffolgenden Jahr – anhand von Bildern und Videos vorstellt. Und gleich noch eine Ankündigung: Der für die **Animal-Crossing**-Reihe verantwortliche Entwickler Katsuya Eguchi hat in einem Interview gegenüber der Webseite Kotaku.com verraten, dass sich auch ein **Metroid**-Abenteuer für Wii U in Entwicklung befindet. Sogar ein interessantes Detail gab Eguchi dabei preis: „Mit dem neuen Controller steuert ihr nicht nur Samus und ihr Schiff, der Controller soll außerdem als Informationsquelle dienen", sagte er. „Ihr schaut zwar auf den Fernseher, aber die Informationen, dass ihr Gegner bekämpfen müsst, habt ihr in den Händen. Darüber hinaus schaut ihr durch den Bildschirm des Wii-U-Controllers und könnt so eure Gegner scannen und deren Schwachpunkte erkennen."

Pikmin kommt ebenfalls (irgendwann)

Zudem bekräftigte Shigeru Miyamoto auf einer E3-Veranstaltung hinter verschlossenen Türen, an der auch Sebastian Stange von der N-ZONE teilnahm, dass sich **Pikmin 3** weiterhin in Entwicklung befindet. Allerdings sei das Projekt auf die Wii U umgestellt worden. Das Team arbeite bereits länger daran, weshalb das Spiel auch recht früh für Wii U erscheinen solle, möglicherweise sogar als einer der Starttitel. Miyamoto äußerte sich außerdem wie folgt: „Ich versprach ja vor drei Jahren, einen **Pikmin**-Ableger für die Wii zu erstellen. Aber bei der Arbeit an der Wii-U-Hardware bekam ich mehr und mehr das Gefühl, dass **Pikmin** dafür kommen sollte. Es ist die perfekte Plattform. Also bringen wir es für Wii U!". Diese Entscheidung soll uns Spielern nur recht sein! ■

Christoph meint: *„Unter uns: War es wirklich so ein großes Geheimnis, dass die **Metroid**-Serie irgendwann auf der Wii-U-Konsole fortgesetzt wird? Aus meiner Sicht nicht. Und war es eine Überraschung, dass immer noch an **Pikmin 3** gewerkelt wird, nachdem das Spiel vor drei Jahren erstmals angekündigt wurde? Nein. Dass auch die **Super Smash Bros.**-Reihe langfristig eine weitere Episode spendiert bekommt, war ebenfalls kein Mysterium. Dafür muss man kein Branchen-Insider sein, um dies vorherzusagen. Dennoch: Es ist beruhigend zu wissen, dass Nintendo uns Spieler nicht vergessen hat und an den bekannten Titeln arbeitet."*

VON WEGEN VERPLAPPERT!

Hat Nintendo-Boss Fils-Aime aus Versehen ein neues Donkey-Kong-Spiel angekündigt? Nein!

Man darf nicht alles glauben, was im Internet steht. Das hat sich diesen Monat mal wieder bewahrheitet. Viele Nintendo-Fanseiten berichten derzeit über ein neues **Donkey Kong**-Spiel, das sich angeblich in Entwicklung befindet. Sie stützen sich dabei auf ein Interview, das die Redakteure von www.venturebeat.com mit dem amerikanischen Nintendo-Chef Reginald Fils-Aime führten. Auf die Frage, ob Nintendo nach der Wii-Preissenkung auf 150 US-Dollar möglicherweise nicht unbedingt mehr Konsolen verkauft, antwortete Fils-Aime wie folgt: „Nein, denn es gibt mittlerweile ein breites Spiele-Angebot. Für den Kunden von heute ist es wichtig, Spiele wie **Wii Sports Resort**, **New Super Mario Bros. Wii** und **Donkey Kong Country Returns** zu haben." – Doch in einer früheren Form des Interviews war nicht die Rede von **Donkey Kong Country Returns**, sondern von **Donkey Kong Trooper Challenge**. Das sorgte bei manchen Lesern für Irritationen. Sie spekulierten darauf, dass der Nintendo-Boss möglicherweise unfreiwillig ein geheimes Spiel angekündigt hat. Fehlanzeige! Grund dafür war in Wahrheit ein simpler Übersetzungsfehler, der dem Redakteur beim Abtippen des Interviews unterlief. ■

Christoph meint:

„Ich möchte euch alle dazu ermuntern, künftig intensiver den Quellen bestimmter Gerüchte nachzuspüren. Denn oftmals steckt weniger Geheimnisvolles dahinter als ursprünglich gedacht. Dass sich ein Redakteur beim Übersetzen eines Interviews lediglich vertippte, ist in diesem Falle eine lächerliche Quelle für eine angebliche Spiele-Ankündigung. Dazu hätte man nur zehn Sekunden lang recherchieren müssen."

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

BEN 10 ULTIMATE ALIEN: COSMIC DESTRUCTION (DS)

Wem die Zeichentrickserie **Ben 10** nicht geläufig ist, hier eine kurze Zusammenfassung: Die Story handelt von dem Jugendlichen Ben, der sich mithilfe der sogenannten „Ultimatrix" in verschiedene Aliens verwandeln kann und mit deren Kräften gegen das Böse kämpft. Das dazugehörige DS-Spiel mit dem langen Titel hält sich nicht lange mit Storyeinführungen auf und wirft den Spieler direkt mitten in das leicht unübersichtliche Geschehen. Hierbei wird besonders deutlich, dass sich das Spiel vor allem an Kenner der Serie richtet, die sich an den Originalsprechern und dem Zusammenprügeln von allerlei Gegnern erfreuen können. Für Nicht-Kenner bleibt es absolut verzichtbar aufgrund des eher eintönigen Spielprinzips und der pixeligen Grafik, die es in den Kämpfen schwierig macht, erfolgreich Freund und Feind zu unterscheiden. ■

ZHUZHU PUPPIES (DS)

Wer bei den Nintendogs noch keinen Kuschelanfall erlitten hat, für den gibt es jetzt die ZhuZhu Puppies: Man wählt ein Hundebaby und nimmt es mit in sein virtuelles Haus, wo man dann für sein leibliches Wohl sorgt. Dafür bekommt man Taschengeld, das man für Accessoires ausgeben kann. Damit wären alle Aufgaben für den Tag erledigt. Leider sind die Welpen sehr pixelig und wirken daher sehr steril. Hinzu kommen noch eine quietschige Erzählerstimme und eine Musik, die nach kurzer Zeit einen Tinnitus als das kleinere Übel erscheinen lässt. Immerhin bekommt man zum Spiel noch ein samtweiches ZhuZhu-Hündchen dazu, welches allerdings reichlich krank und deppert aussieht. Da kramt man doch lieber sein altes Tamagotchi hervor – das verspricht deutlich mehr Langzeitspaß! Und billiger ist es noch dazu, also gleich zwei Vorteile auf einmal! ■

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

GEBRAUCHTKÄUFER STINKESAUER: RESIDENT-EVIL-SPIELSTAND NICHT LÖSCHBAR!

Das sagt Capcom zu den Vorwürfen der Mercenaries-Zocker!

Wer in **Resident Evil: The Mercenaries 3D** (Test auf Seite 56 dieser N-ZONE) einen Spielstand anlegt, kann diesen nie wieder löschen. Wer sich das Nintendo-3DS-Spiel also gebraucht kauft, findet auf dem Modul bereits freigespielte Charaktere und Levels vor. Die Spuren, die der vorherige Besitzer hinterlassen hat, können nicht beseitigt werden. Schnell entstand der Eindruck, Capcom wolle mit diesem Speichersystem den Gebrauchtkäufern schaden. Doch gegen derartige Vorwürfe wehrt sich der **Resident Evil**-Hersteller. Der nicht löschbare Spielstand sollte lediglich das Highscore-basierte Spielprinzip unterstützen. In künftigen Spielen will Capcom nun auf ein solches Speichersystem verzichten. „Es gab nie eine bösartige Absicht, die uns von Verschwörungstheoretikern unterstellt wird. Dennoch werden wir angesichts der heftigen Kontroverse ein solches Spielelement wohl nicht noch einmal einbauen.“, äußert sich Christian Svensson, Senior Vize-Präsident bei Capcom USA. ■

Christoph meint: *„Diese peinliche Schlagzeile hätte sich Capcom sparen können, wenn die Entwickler das Hauptmenü mit ein bisschen mehr Grips erarbeitet hätten. Ich verzeihe es einem Spiel, wenn es nur einen einzigen Spielstand gibt – etwa bei der **Pokémon**-Serie. Dass ich diesen allerdings dauerhaft behalten muss, grenzt an Frechheit. Es gibt schließlich Zocker, die nach fünf Jahren von vorne beginnen möchten, und diese werden dadurch verprellt.“*

Im Hauptmenü von Resident Evil: The Mercenaries 3D lässt sich zwar allerhand einstellen, aber der Spielstand bleibt auf ewig bestehen!

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Nintendo soll ein Firmware-Update für den 3DS planen, das es ermöglicht, Raubkopien zu erkennen. Weiterhin soll Nintendo planen, mit diesem Update sämtliche 3DS-Systeme zu sperren, auf denen Flashkarten benutzt wurden. Die Nutzung einer Flashkarte wird bereits jetzt in einem systeminternen Log eingetragen. Somit können Nintendo und diverse Händler überprüfen, ob illegale Kopien auf dem System benutzt wurden. Händler dürfen in diesem Fall weder das System zurücknehmen noch umtauschen.

TOPS & FLOPS

⬆ ZELDA BIS ZUM ABWINKEN

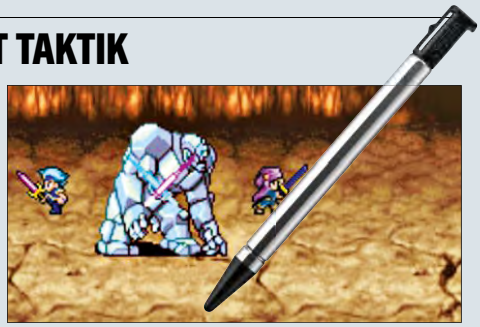
Happy Birthday, Link! Dieses Jahr feiert unser Held in Grün seinen 25. Geburtstag. Die **Legend of Zelda**-Reihe zählt mit insgesamt über 62 Millionen Verkäufen zu einer der erfolgreichsten Nintendo-Marken. Und wir dürfen uns über seinen Geburtstag freuen! Denn Nintendo bereichert uns mit weiteren **Zelda**-Titeln, die wir euch ab Seite 24 vorstellen.

⬆⬇ BOMBEN-BURGER

Einerseits hat sich unser Sebastian in den USA pudelwohl gefühlt, schließlich gibt es in kaum einem anderen Land derart deftige Hamburger wie dort. Andererseits hat seine Waage sicher nichts dagegen, dass er wieder deutschen Boden unter den Füßen hat. Oder würdet ihr etwa behaupten, der oben abgebildete Mega-Burger könnte in irgendeiner Art und Weise gesund sein? Wohl kaum!

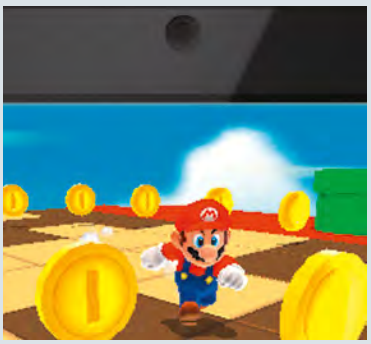
⬇ RHYTHMUS STATT TAKTIK

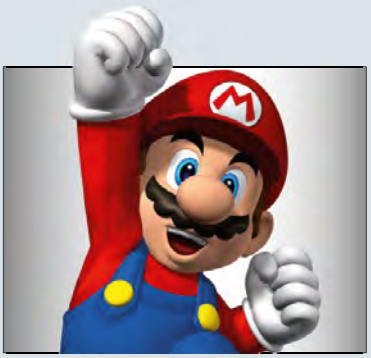
Square Enix hat einen neuen **Final Fantasy**-Titel exklusiv für den 3DS angekündigt. Doch euch erwarten keine epischen Kämpfe im Rollenspiel-Stil, sondern ein rhythmisches Touchscreen-Gedrücke à la **Guitar Hero**. So bestreitet ihr eure Kämpfe. Wo bleibt da der Anspruch? Ob das Spiel in Deutschland erscheint, ist noch unklar.



⬇ UDPATE MIT TÜCKEN

Unsere Praktikantin Henrike berichtete von einem unangenehmen Zwischenfall: Seit dem 3DS-Update Mitte Juni verweigern die beiden äußeren Kameras ihren Dienst. Anscheinend kein Einzelfall, im Internet ist von mehreren Fällen zu lesen, die verschiedene Dienste betreffen. Damit ist das Gerät ein Garantiefall und muss zu Nintendo eingeschickt werden. Ärgerlich!





⬆ VIERFACHER MARIO

Für den 3DS wurden gleich vier neue **Mario**-Titel angekündigt. Während unser italienischer Klempner in **Paper Mario** und **Super Mario** wieder durch viele Levels hüpfen wird, darf man sich auch wieder auf spannende Rennen im neuen **Mario Kart** freuen. In **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012** wird sich der Latzhosenträger außerdem wieder einen spannenden Wettkampf mit dem blauen Igel liefern. Mario ist halt einfach ein Alleskönner!

POKÉMON TAP

Überraschung: Dieses Gratis-Pokémon-Spiel kommt fürs Handy!

Nintendo weigert sich seit jeher strikt, Spiele für Konsolen zu entwickeln, die nicht von Nintendo stammen. Doch zumindest die Pokémon Company öffnet sich für Fremdgeräte. **Pokémon Tap** heißt das erste Programm, das noch diesen Sommer kostenlos für iPhone 3GS, iPhone 4, iPod Touch, iPad und die Android-Smartphones (ab Version 2.1) veröffentlicht werden soll. Allerdings handelt es sich nicht um ein vollwertiges Rollenspiel, sondern um ein Geschicklichkeitsspiel, in dem es darum geht, im Rhythmus der Musik auf den Bildschirm zu klopfen. Die Anwendung ist also wohl eher eine Werbeplattform für die Pokémon-Marke, kein komplexes Spiel, wie man es von der Serie bislang gewohnt war. Der Mutterkonzern Nintendo Co., Ltd. hat übrigens klargestellt, dass sich die Firmenstrategie nicht geändert hat, was systemfremde Software-Entwicklungen angeht: **Super Mario** bleibt also weiterhin Wii- und 3DS-exklusiv. Das war auch kaum anders zu erwarten. ■

Christoph meint: *„Für die Hersteller von Videospielen ist es enorm wichtig, auf allen Plattformen vertreten zu sein. Vor fünfzehn Jahren hatten Handys lediglich einen simplen Schwarz-Weiß-Bildschirm, der ein vernünftiges Spielen kaum ermöglichte. Doch die modernen Smartphones sind längst viel mehr als bloß Geräte zum Telefonieren und Simsen. Sie verändern die Mediennutzung und geben neue Trends vor. Könnte man **Pokémon** nur noch auf der Wii und dem 3DS spielen, würden viele Leute möglicherweise gar nicht mehr wissen, worum es in der Serie geht. Daher begrüße ich es, dass es bald eine kostenlose **Pokémon**-Anwendung für Handys gibt.*

Wii U: PERFEKTER ONLINE-ZOCK?

Wii U Bekommt die Wii U endlich einen ordentlichen Online-Service geboten?

Seit der E3 ist bekannt, dass Nintendos neue Heimkonsole einen ausgereiften Online-Service anbieten wird, um die Spielmöglichkeiten für die Wii U auszuweiten. Laut Shigeru Miyamoto wird dieser Online-Service zwar gut, stelle aber nicht das höchste Ziel dar, das Nintendo mit der Wii U erreichen will. Demnach haben beim erfolgreichen Entwickler auch weiterhin die Spiele an sich höchste Priorität. Nähere Details zu diesem Online-Angebot für die 2012 erscheinende Konsole gibt es bisher auch noch nicht, es bleibt also weiterhin unklar, ob auch Vollpreisspiele oder Filmstreams zum Download angeboten werden können. ■

Henrike meint: *„Es steht fest, dass es langsam an der Zeit ist, dass die Nintendo-Konsole einen anständigen Online-Service spendiert bekommt. Prinzipiell finde ich es zwar besser, dass bei der Wii U der Schwerpunkt auf den produzierten Spielen liegt als dass großer Wert auf einen Nonplusultra-Service gelegt wird. Was allerdings niemand will, ist ein existenter Online-Service, der aber nicht anständig funktioniert. Nintendo, walte deines Amtes!“*

FIFA UND DIE FRAUEN

Wünschen sich die N-ZONE-Leser Frauenmannschaften in kommenden FIFA-Spielen?

„Jungs, wir rächen euch!“ prangt kess auf den Werbeplakaten der FIFA für die Fußball-WM der Frauen. Ob der deutschen Frauenfußball-Nationalelf die Titelverteidigung gelang, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Aber Fakt ist: Die kickenden Mädels waren im Sommer Gesprächsthema Nummer 1. Das erfreut auch die Spiele-Industrie: Schließlich lässt sich mit der Vermarktung von offiziellen Lizenzen für Sportgames schon lange gutes Geld verdienen, ganz vorne mit dabei: Electronic Arts. Aber lohnt sich die Vermarktung diesmal wirklich oder ist die Frauenfußball-Fanbasis noch zu klein? Das gilt es herauszufinden und unsere Frage lautet deshalb: Wünscht ihr euch in künftigen **FIFA**-Spielen von Electronic Arts Frauen-Klubs und -Nationalmannschaften? Verfolgt ihr die FIFA-Frauen-WM 2011 oder lässt euch Frauenfußball völlig kalt? Nehmt an unserer unten angefügten Umfrage teil. Wir sind auf eure Zuschriften gespannt! Der nächste Serienableger erscheint übrigens am 29. September. ■

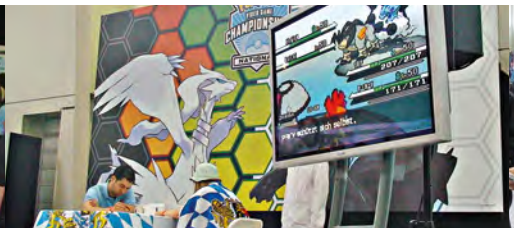
Christoph meint: *„Unsere Leser-Umfrage, die wir auf www.videogames-zone.de durchführten, führte zu keiner klaren Erkenntnis: Während 45 Prozent für Frauen-Klubs in künftigen **FIFA**-Spielen plädieren, brauchen 42 Prozent keine weiblichen Kicker. Nur 13 Prozent enthalten sich. Für sie spielt es keine Rolle, ob Männer oder Frauen über den Bolzplatz rennen.“*

Wünscht ihr euch Frauen-Klubs und -Nationalmannschaften in kommenden FIFA-Spielen?

Bislang jubeln in der FIFA-Reihe ausschließlich Männer. Ändert sich das bald?

POKÉMON WORLD CHAMPIONSHIP 2011

Wer wird deutscher Pokémon-Meister?



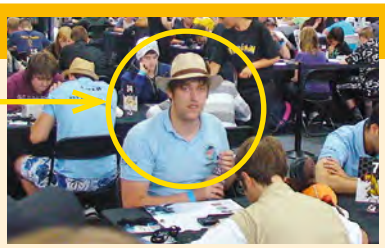
Am 2. Juli war Deutschland im **Pokémon**-Fieber. Nach Turnieren in Birmingham, Rom, Madrid und Paris fand in Köln die fünfte und letzte europäische Vorrunde der Pokémon Videogame Championship Serie 2011 statt. In drei Altersklassen (Junior, Senior und Master) konnten die Trainer versuchen, den begehrten Titel „Deutscher Pokémon-Meister 2011“ sowie eine Reise zur Weltmeisterschaft in San Diego zu gewinnen. Gekämpft wurde dieses Jahr mit den neuen Editionen **Schwarz & Weiß**, wobei ausschließlich Pokémon aus dem Einall-Pokédex eingesetzt werden durften, mit Ausnahme der besonders starken Legendäros wie Reshiram oder Zekrom. Der direkt ins Spiel integrierte Turniermodus erleichterte den Ablauf dabei im Vergleich zum Vorjahr um ein Vielfaches. Vor allem wurden die Teilnehmer nun mit einem höheren Zufallsfaktor durchgemischt, sodass die Begegnungen nicht mehr voraussehbar waren. Beibehalten wurde das K.-o.-System, bei dem jeder Verlierer sofort aus dem Turnier ausscheidet, wohingegen der Gewinner eine Runde weiterkommt, bis schließlich nur noch zwei Spieler übrig sind, die im großen Finale vor den Augen des gesamten Publikums darum ringen, der Beste zu sein. In der Master-Altersklasse (1995 und früher geboren) konnte sich Jennifer durchsetzen, deren Zapplarang dem gegnerischen Irokex mit einem finalen Donnerblitz zeigte, was eine Harke ist. Jennifer ist übrigens, genau wie ihr Finalgegner „Hilikus“, Mitglied der Bayerischen Pokémon-Elite, eine Vereinigung von Profi-Spielern aus Augsburg und Umgebung.

Großes Spektakel

Natürlich gab es für die ausgeschiedenen Spieler sowie für die Zuschauer und Eltern auch ein unterhaltsames Rahmenprogramm. Neben einem parallel ausgetragenen Mini-Turnier, in dem nur der Spaß zählte und die Regeln nicht so streng genommen wurden, bestand auch die Möglichkeit, 3D-Fotos mit Trikephalo und Picochilla zu schießen. Dazu waren zwei riesige AR-Codes auf dem Boden ausgelegt. Pikachu sowie die Einall-Starter Serpifeu, Floink und Ottaro schauten von Zeit zu Zeit persönlich vorbei und ließen sich von ihren Fans streicheln und fotografieren, während vor dem Eingang die legendären Pokémon Reshiram und Zekrom als riesige aufblasbare Figuren über den Veranstaltungsort wachten. So können alle anwesenden Trainer auf einen spaßigen Tag unter vielen Gleichgesinnten zurückblicken. ■

DAS SAGT DER EXPERTE

Wir haben für euch den Superspieler Christoph interviewt. Er erreichte Platz 2 bei der deutschen Pokémon-Meisterschaft 2009.



N-ZONE: Du hast vor zwei Jahren eine Reise nach San Diego zur Pokémon-Weltmeisterschaft gewonnen. Wie war es dort?
Christoph: Es lohnt sich, dorthin zu fahren, zumal man auch viel von der Stadt sehen kann, man ist ja fünf oder sechs Tage da. Dann kann man sich die Stadt anschauen und nimmt am Turnier teil, aber das Turnier ist in der Regel immer bunt gemischt. Da spielt man beispielsweise gegen Japaner oder Amerikaner in verschiedenen Teams. Ich hatte damals ziemlich viel Pech, aber da kann man eben nichts machen. Aber es war ein schönes Erlebnis!

N-ZONE: Eine Frage zu dem Thema, dass man nicht die allergrößten Gewinnchancen hat: Wie ist das mit den Dritt- bis Achtplatzierten, die zwar eingeladen werden, aber auf eigene Kosten hinfliegen dürfen?
Christoph: Richtig! Die sind eingeladen, müssen aber auf eigene Kosten hinfliegen, und das ist für normale Europäer in der Regel nicht machbar, wenn sie nicht gerade besonders reiche Eltern haben oder sich das Geld zusammenschnorren können. Ich bin ja auch unter den Top 8, ich habe auch eine Einladung gewonnen, aber ich werde höchstwahrscheinlich nicht teilnehmen können, es sei denn, ich gewinne jetzt im Lotto – das ist noch unwahrscheinlicher, als bei der Videogame Championship weit zu kommen.

N-ZONE: Das heißt also, da sollte sich in Zukunft etwas ändern, dass vielleicht noch mehr Plätze finanziert werden?
Christoph: Genau. Damals, also genauer gesagt im Jahr 2009, konnte ich ja jemanden mitnehmen. Da habe ich einen Freund mitgenommen, obwohl ich selber auch schon 20 war. Die Pokémon Company hat das jetzt aber so gemacht, dass man nur noch jemanden mitnehmen kann, wenn man noch keine 18 Jahre alt ist.

N-ZONE: Wenn man tatsächlich schon in der ersten oder zweiten Runde rausfliegt, ist das mangelndes Können oder ist es oftmals wirklich nur Pech und man sollte es beim nächsten Mal einfach wieder versuchen?
Christoph: Das kommt drauf an, gegen welche Leute man spielt. Manchmal fliegt man raus, weil man nichts kann, manchmal hat man einfach Pech. Mehr gibt's da nicht zu sagen. Es kann passieren, dass ein sehr guter Spieler schon in Runde 1 herausfliegt. Aber das ist das Risiko bei so einem Wettbewerb.

N-ZONE: So ist es. Dankeschön fürs Interview!

Diese N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns beispielsweise den Hacker-Angriffen auf Spielehersteller.

... haben es viele Hacker auf Spielefirmen abgesehen?

Zuerst hat es den Schein, als würden es die Hacker auf die Spieleindustrie absehen. Doch verfolgt man aufmerksam die Nachrichten, wird dem einen oder anderen auffallen, dass auch andere Unternehmen vor den Datendieben nicht sicher sind. Inzwischen sind schon Sony, Nintendo, Apple, die CIA, der US-Senat und viele mehr den Hackerangriffen zum Opfer gefallen. Doch warum machen die Hacker so etwas? Was wollen sie damit erreichen? Die Hackergruppe LulzSec ist in den letzten Wochen durch die Berichterstattung der Medien zu diesem Thema sehr bekannt geworden. Ihr angebliches Ziel ist es, die Sicherheitslücken in Servern zu finden und diese aufzudecken. Es lässt sich aber durchaus vermuten, dass auch andere Faktoren und Ziele mitgespielt haben könnten, beispielsweise die Firmen in der Öffentlichkeit zu blamieren, Machtspiele oder einfach nur Langeweile. Ihr Ziel war es jedoch nie, Riesenunternehmen zu Fall zu bringen. Zwar haben die Hacker auf ihrem Twitteraccount gehackte Daten veröffentlicht, jedoch haben sie nie die Server mit Viren angegriffen oder Daten gelöscht. LulzSec hat sich inzwischen aufgelöst. Es wird vermutet, dass der Druck durch das FBI und andere Hackergruppen zu groß wurde.

KLEINE HACKER-HISTORIE

Mitte April 2011: Hackerangriff auf Sony

Das Playstation Network wurde von Hackern angegriffen. Dabei wurden über 70 Millionen Daten aus den Kundendatenbanken gestohlen. Am 20. April wurde das PSN abgeschaltet. Sony geht davon aus, dass persönliche Daten der Kunden, wie Adressen und Passwörter, entwendet wurden. Der Hackerangriff wurde sogar in den Tagesthemen thematisiert und sorgte für heftige Diskussionen in Deutschland, in die sich sogar namhafte Politiker einmischten.

Anfang Juni 2011: Hackerangriff auf Nintendo

Nintendo kam mit einem blauen Auge davon. Die Hackergruppe LulzSec hatte die Sicherheitslücke von Nintendo veröffentlicht, um angeblich den Konzern darauf aufmerksam zu machen. Kurioserweise gaben die Hacker in einem Twitter-Eintrag zu, dass sie Fans des Unternehmens sind und vor allem eine Vorliebe für die alten Konsolen wie Super Nintendo oder Nintendo 64 haben. Nintendo gab den Hackerangriff zu, bestätigte jedoch auch, dass keinerlei Daten gestohlen wurden.

Mitte Juni 2011: Angriff auf Minecraft und Co.

LulzSec hat wieder zugeschlagen. Diesmal nicht mit Datenraub, sondern DDoS-Attacken. Eine DDoS-Attacke funktioniert folgendermaßen: Der Ziel-Server empfängt eine Vielzahl an fehlerhaften Daten von vielen verschiedenen Computern. Durch die Daten-Überflutung des Servers wird der Server handlungsunfähig, auf Englisch „Distributed Denial of Service“, kurz DDoS. Durch diese Angriffe waren die **Minecraft**-, **League of Legends**- und **EVE**-Server für mehrere Stunden vom Netz. Datendiebstahl oder Schäden wurden nicht verursacht.

WIR HATTEN RECHT – EIN BISSCHEN!

Wii U Sieht die Wii U so aus wie von uns prognostiziert?

In der N-ZONE 06/2011 wagten wir einen Ausblick, wie wohl der Wii-Nachfolger aussehen könnte. Dabei griffen wir sowohl Gerüchte und Branchenspekulationen als auch bestätigte Fakten auf. Jetzt weiß jeder, wie die neue Nintendo-Heimkonsole aussieht. Grund für uns, zu analysieren, ob wir mit unseren Prognosen Recht hatten! ■

Wir begrüßen es, dass der Wii-U-Controller nicht nur einen Analogstick hat, sondern gleich zwei. Es handelt sich dabei um die Schiebe-Pads, wie wir sie vom Nintendo 3DS her kennen. Wir haben uns dennoch ein bisschen geirrt: Auf unserer Fotomontage war nur ein Stick abgebildet.

Dass die Tasten Select, Start und Home – wie sie sowohl Wii als auch 3DS bieten – auch bei der nächsten Nintendo-Konsole übernommen werden, lag praktisch auf der Hand. Sie sind mittlerweile nicht mehr wegzudenken, schließlich erweist es sich als äußerst sinnvoll, auch mitten im Spiel ins Hauptmenü der Konsole zurückzukehren.

Na gut, wir haben zwar die Bildschirmgröße ein bisschen unterschätzt, aber dass der Wii-U-Controller über einen Touchscreen verfügt, prognostizierten wir bereits in Ausgabe 06/2011.

Christoph meint:

„Es ist verblüffend, wie viele der Wii-U-Funktionen wir uns schon im Vorfeld der Präsentation zusammenreimen konnten. Wir stellten etwa in Aussicht, dass die Wii U eine 3D-Darstellung beherrscht, aber nicht vom Start weg. Genau dies bestätigte jüngst Satoru Iwata: Wer über einen entsprechenden Fernseher verfüge, könne über die Konsole 3D-Bilder wiedergeben. Allerdings sei dies keine Funktion, auf die sich Nintendo intensiv konzentriere. Dazu ist Iwata wohl die Verbreitung von 3D-Fernsehern noch zu gering.“

20 JAHRE SONIC

Der Kult-Igel ist einfach nicht zu bremsen!

Kaum zu glauben, dass es bereits zwanzig Jahre her ist, dass das hier abgebildete Motiv auf einer Spieleverpackung prangte. Doch es ist wahr: Segas blauer Flitzer Sonic the Hedgehog rennt schon seit zwei Dekaden durch die Welt, als ob es kein Halten gäbe. Sega feiert das Jubiläumsjahr nicht nur mit dem neuen Wii- und 3DS-Jump&Run **Sonic Generations**, sondern hat – wie wir erfahren durften – noch viele weitere Überraschungen geplant. ■

Christoph meint:

„Erst Super Marios 25. Jubiläum, dann Links 25. Geburtstag und jetzt auch noch Sonics 20. Wiegenfest: Unsere Spielehelden werden langsam alt. Doch jung bleiben sie weiterhin, wenn ihre Entwickler auch künftig mit Kreativität, Spaß und Fleiß an neuen Spielen arbeiten. Hoffentlich ändert sich das nicht.“

JAPAN EXPO 2011

Welche Neuheiten wurden in Paris vorgestellt?

Die Japan Expo ist eine Messe in Frankreich, die sich insbesondere der japanischen Popkultur widmet. Sie fand dieses Jahr vom 30. Juni bis 03. Juli in Paris statt. Gezeigt wurden etwa **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations, Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi, One Piece: Unlimited Cruise Special, Family Trainer Magical Carnival** (alle von Namco Bandai Games), **The Last Story, Xenoblade Chronicles** und **Pandora’s Tower** (alle von Nintendo). Auch **No More Heroes**-Erfinder Suda 51 war in Paris vor Ort und stellte sein neues Spiel vor. Das gibt’s aber leider nicht für eine Nintendo-Konsole.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

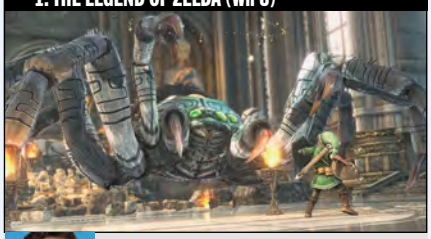
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT

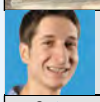
Ob 3DS, Wii U oder Wii – für jedes System ist mindestens ein Spiel mit Superstar Mario angekündigt. Sogar für die Wii erscheinen mit dem neunten **Mario Party** und **Fortune Street** noch drei Mario-Spiele! Spannend wird nur, wann die Games hierzulande veröffentlicht werden. **Paper Mario, Mario Kart** und ein **Super Mario**-Jump&Run sollen noch in diesem Jahr für den 3DS veröffentlicht werden, Wii-Spieler kommen 2011 auf jeden Fall noch in den Genuss von **London 2012**. Lediglich auf **New Super Mario Bros. Mii** für Nintendos neue Heimkonsole werden wir wohl leider noch eine ganze Weile warten müssen.

Wii	**Fortune Street**	2011	Geschicklichkeit
Wii U	**New Super Mario Bros. Mii**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart**	2011	Rennspiel
Wii	**Mario Party 9**	2011	Geschicklichkeit
Wii/3DS	**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012**	Nov. (Wii), 2012 (3DS)	Sport
3DS	**Paper Mario**	2011	Rollenspiel
3DS	**Super Mario**	2011	Jump & Run

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)





Auch wenn es noch ewig bis dahin dauern wird: Jeder im N-ZONE-Team will **Zelda** mit dieser Hammer-HD-Optik spielen!

2 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2. SUPER MARIO

1 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

3 ◄		GENRE	Action
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	Nicht bekannt

4. DRAGON QUEST COLLECTION

- ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	September

5. PROFESSOR LAYTON (4) AND THE LAST SPECTOR

4 ▼		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	Nicht bekannt

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Kaum ist **Ocarina of Time** für den 3DS erschienen, legt Nintendo nach: Anlässlich Links 25. Dienstjubiläum schenkt uns Nintendo via DSi-Download das GBA-Zelda **Four Swords** und vor Weihnachten soll **Skyward Sword** für die Wii in den Regalen stehen. Und was es mit dem Wii-U-**Zelda** auf sich hat, erfahrt ihr im **Zelda**-Special ab der Seite 24 dieser N-ZONE-Ausgabe.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	Winter 2011	Action-Adventure
DSi	**The Legend of Zelda: Four Swords**	September 2011	Action-Adventure
Wii U	**The Legend of Zelda**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 STAR FOX 64 3D

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 9. SEPTEMBER 2011

In den USA darf ab September dieses Jahres wieder mit Fox McCloud und seinen tierischen Kumpanen in 3D geballert werden. Ein Termin für Europa ist derzeit noch nicht bekannt, doch gehen wir davon aus, dass das Remake des SNES- und N64-Krachers auch im Herbst 2011 bei uns erscheinen wird.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 PROFESSOR LAYTON

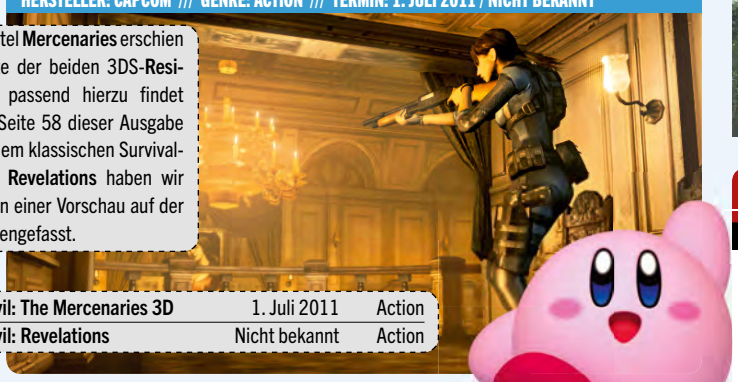
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** HERBST 2011

Und endlich gibt's auch wieder Neues vom Prof. zu berichten: Im Herbst dieses Jahres dürft ihr euch in das vierte DS-Abenteuer stürzen! Wann wir in 3D rätseln dürfen, steht derzeit aber noch in den Sternen.

DS	**Prof. Layton (4) und der Ruf des Phantoms**	Herbst 2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

5 RESIDENT EVIL

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 1. JULI 2011 / NICHT BEKANNT



Mit dem Action-Titel **Mercenaries** erschien kürzlich das Erste der beiden 3DS-**Resident-Evil**-Spiele; passend hierzu findet ihr den Test auf Seite 58 dieser Ausgabe der N-ZONE. Zu dem klassischen Survival-Horror-Spektakel **Revelations** haben wir alle neuen Infos in einer Vorschau auf der Seite 43 zusammengefasst.

3DS	**Resident Evil: The Mercenaries 3D**	1. Juli 2011	Action
3DS	**Resident Evil: Revelations**	Nicht bekannt	Action

6 KIRBY

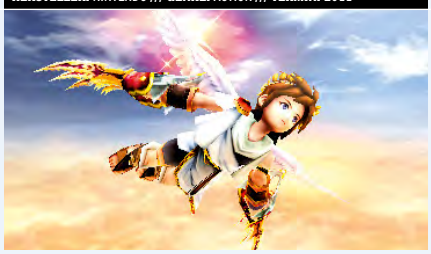
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** HERBST 2011

Auch Nintendos Allstar Kirby hat es dank der beiden Neuankündigungen für Wii und den alten DS wieder einmal bis in die Top 10 der Leser-Most-Wanted-Charts der N-ZONE geschafft. Besonders erfreulich: Bereits im Herbst erscheinen die beiden Games in den USA, hierzulande dürften die Releases (hoffentlich!) nicht wesentlich später sein.

Wii	**Kirby Wii**	Herbst 2011	Jump & Run
DS	**Kirby Mass Attack**	September 2011	Jump & Run

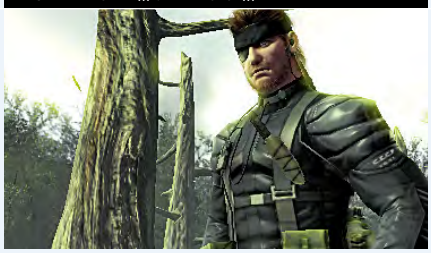
7 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



8 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** WINTER



9 DRAGON QUEST COLL.

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** SEPT. 2011

10 ANIMAL CROSSING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** SIMULATION /// **TERMIN:** NICHT BEK.

Wii U

DIE NÄCHSTE REVOLUTION IM PRAXIS-CHECK

Text | Christoph Kraus Auf der E3-Messe in Los Angeles durften wir die Zukunft der Videospiele zum ersten Mal selbst erproben. Hier kommen unsere Eindrücke!

XXL-FERNBEDIENUNG

Die Gerüchte haben sich bewahrheitet: Nintendo setzt bei der nächsten Heimkonsole auf eine Mischung aus Touchscreen-Controller (der das Spielen auch ohne Blick auf den Fernseher ermöglicht) und leistungsfähigem Prozessor, der etliche technische Spielereien ermöglicht. Beispielsweise bietet die Wii U einen Internetbrowser, einen verbesserten Fotokanal und zahlreiche weitere Extras, die Nintendo wohl erst kurz vor der Markteinführung im nächsten Jahr vorstellen wird. Sebastian Stange hatte auf der E3-Messe die Gelegenheit, den Controller selbst auszuprobieren. Sein Fazit:

Der Controller liegt sehr gut in der Hand. Schnell vergisst man die Größe. Allerdings klagte beim Smalltalk eine Redakteurskollegin darüber, dass das Ding für ihre kleinen Hände zu groß sei. Kinder könnten in der Tat große Probleme haben, alle Tasten zu erreichen. Die Form taugte zumindest mir persönlich sehr. Das Plastik wirkt jedoch etwas billig – kein Vergleich zur Verarbeitung der PlayStation Vita. Das Display ist schön scharf und angenehm groß. Das Touchpad reagiert sowohl auf Touchpen- als auch auf Fingereingaben sehr präzise. Der Bewegungssensor funktioniert ebenfalls gut. Der Bildschirm ist nicht allzu hoch aufgelöst, dafür ist er erfreulich hell und bietet ein wirklich gutes Bild. Für mich ein Wermutstropfen: Die Tasten sind bis auf die Schultertasten nicht analog. Die Schiebepads funktionieren hingegen gut, so ziemlich genau wie beim Nintendo 3DS. Dass mir das Hantieren mit der Wii U so großen Spaß machte, lag letztlich an den kreativen Spielideen! Und die präsentieren wir euch auf der nächsten Doppelseite.

EIN NEUER STEMPEL! Wir führen hiermit einen neuen Button ein, der immer dann auftaucht, wenn wir Wii-U-Spiele vorstellen.

DAS HAT DIE Wii U DRAUF!

Was hat die Wii-U-Konsole auf dem Kasten? Wir verraten euch technische Daten und bewerten diese kritisch und kompetent.

ASPEKT	WERT	BEWERTUNG
Größe der Konsole	Ca. 4,6 cm hoch, 17,3 cm breit und 26,7 cm lang	Die Wii-U-Konsole unterscheidet sich in ihren Abmessungen kaum vom Vorgänger.
Bildschirmgröße des Controllers	Die Diagonale des Mini-Monitors beträgt 15,6 cm.	Zum Vergleich: Der obere Nintendo-3DS-Bildschirm hat eine Diagonale von knapp neun Zentimetern.
Bedienelemente des Controllers	Zwei analoge Schiebe-Pads (vergleichbar dem Nintendo 3DS), ein Steuerkreuz	Somit sind Umsetzungen von PS3- und Xbox-360-Spielen für die Wii U denkbar. Der Haken könnte dabei nur sein, dass die Schiebe-Pads nicht wie bei den Sony- und Microsoft-Controllern eingedrückt werden können.
Tasten des Controllers	An-/Ausschalter, Home, A, B, X, Y, linke und rechte Schultertaste, ZL, ZR	Die Anzahl der Tasten ist beachtlich hoch. Davon dürften vor allem Fußballsimulationen und Ego-Shooter profitieren.
Weitere Controller-Elemente	Mikrofon, Stereo-Lautsprecher, Touchpen, Rumble-Funktion, Bewegungssensor, Kamera, Beschleunigungsmesser, wiederaufladbarer Akku	Auch die Extra-Funktionen des Controllers sind außerordentlich vielfältig. Vor allem Kamera und Mikrofon ermöglichen den Entwicklern mit Sicherheit viele Raffinessen.
Maximale Anzahl anschließbarer Wii-Fernbedienungen	Bis zu vier Wii-Fernbedienungen (Plus) können sich mit der Wii U verbinden	Somit kann man auch weiterhin die alten Wii-Fernbedienungen sowie Nunchuks, das Balance Board, den Wii-Zapper etc. verwenden.
Datenträger	12-Zentimeter-Discs, außerdem werden Wii-Discs ebenfalls abgespielt	Die Discs sehen genauso aus wie die bisherigen Wii-Datenträger.
Video	1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i	Endlich HD-Auflösung!
Unterstützte Kabel	HDMI-, Komponenten-, S-Video und Composite-Kabel	Alle Fernsehtypen werden abgedeckt. Gut!
Audio	AV-Multi-Out, 6-Kanal-PCM-Linear-Output via HDMI	Endlich ist „richtiger" Raumklang möglich.
CPU	IBM Multi-Core-Mikroprozessor	Die Leistungsfähigkeit ist gewährleistet.
Speicher	Eingebauter Flash-Speicher (Größe noch nicht bekannt)	Hoffentlich fällt der Speicher deutlich größer aus als bei der Wii.
Anschlüsse	4 USB-2.0-Ansschlüsse, SD-Kartenschlitz, externe USB-Festplatten	Nintendo setzt auf vielfältige Erweiterungsmöglichkeiten.

FRAGEN & ANTWORTEN

Warum heißt der Nachfolger der Wii-Konsole so merkwürdig?
Während „Wii" das Wir-Gefühl betont, steht „U" für „dich" und „mich" („you").

Ist die Wii U abwärtskompatibel?
Ja, die Konsole spielt auch alle bisherigen Wii-Spiele ab. Zudem ist die Wii U zu Wii-Zapper, Wii-Wheel, Classic-Controller, Nunchuk und Balance Board kompatibel. Das alte Zubehör muss man also nicht entsorgen. GameCube-Spiele hingegen laufen auf der Wii U nicht.

Was ist das Besondere am Wii-U-Controller?
Er ist mit einem Touchscreen ausgerüstet, der es ermöglicht, ein am Fernseher begonnenes Spiel auf dem Bildschirm des Controllers fortzusetzen. Ein Beispiel: Ihr zockt gerade das neue **Zelda**-Abenteuer auf der Glotze und euer Bruder will sich eine Fußballübertragung ansehen. Jetzt könnt ihr auf dem Controller weiterspielen, während er sich den Kick ansieht. Alternativ kann der Mini-Bildschirm auch zur Verwaltung des Inventars dienen oder bei einer Minispielsammlung als Schachbrett – nach dem Schachmatt könnte das Spiel dann auf dem Fernseher fortgesetzt werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Ist also nur der Controller neu?
Nein. Es wird auch eine neue Konsole geben. Diese sieht der bisherigen Wii frappierend ähnlich, bietet aber einen deutlich schnelleren Prozessor, eine hoch aufgelöste Grafik und neue, raffinierte Funktionen.

Welche Extras bietet die Wii U?
Unter anderem wurde ein Internetbrowser gezeigt. Wer sich etwa eine Webseite auf dem Fernseher ansieht, kann sie auf Knopfdruck auf den Controller beamen. Zudem ist eine Foto-Software geplant.

Welche Tasten hat der Controller der Wii U?
Es gibt zwei Analogsticks, ein Steuerkreuz, den herkömmlichen Tastenblock (A, B, X, Y), jeweils zwei Schultertasten, Start, Select und Home. Man orientiert sich also eng am Design der bisherigen Wii-Fernbedienung, der Controller wurde aber um zahlreiche zusätzliche Bedienelemente erweitert.

Hat Nintendo wirklich schon wieder ein neues Zelda-Spiel gezeigt?
Ja, allerdings handelt es sich bei den gezeigten Spielszenen wohl nur um Anschauungsmaterial, das die Leistungsfähigkeit der neuen Hardware demonstrieren soll. Weder ein Titel noch konkrete Informationen stehen fest. Einzig **New Super Mario Bros. Mii** wurde namentlich bestätigt.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Da verschmelzen zwei Welten!"

Bislang haben wir Spieler strikt zwischen Heimkonsolen und tragbaren Geräten unterschieden – das dürfte sich mit der Veröffentlichung der Wii U ändern. Man stelle sich einmal vor, welche Möglichkeiten sich in puncto Gameplay ergeben, wenn sich die Entwickler nicht nur auf einer Konsole und einem Controller austoben dürfen, sondern mit einem weiteren Monitor, der sogar einen Touchscreen enthält. Diese Verschmelzung könnte letztlich für ein viel dynamischeres Spielgefühl sorgen. Es besteht lediglich die Gefahr, dass einige Studios diese kreativen Möglichkeiten nicht richtig ausnutzen, weil sie nur den schnellen Euro wittern. Zumindest die Ideen, die uns Nintendo auf der E3-Messe aufgetischt hat, erwecken einen äußerst durchdachten Eindruck. Ich rechne damit, dass die Wii U im Frühjahr 2012 für 300 Euro in den Handel gelangt.

CLEVERE TECHNIK-DEMOS

Nintendo hat bislang zwar nur ein einziges Wii-U-Spiel offiziell bestätigt (nämlich New Super Mario Bros. Mii), aber einige Technik-Demos gezeigt. Hier stellen wir alle vor – inklusive Sebastians Eindruck.

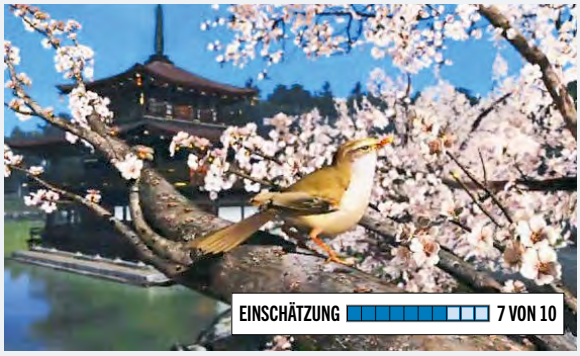
SHIELD POSE – Habt ihr den Rhythmus im Blut?

Hierbei handelt es sich um ein Minispiel, bei dem Rhythmusgefühl gefragt ist: Ein Pirat schießt auf dem Bildschirm Pfeile in Richtung Spieler und dieser muss den Controller in die Richtung heben, aus der die Pfeile kommen. Zu guter Letzt ist es seine Aufgabe, die Pfeile durch eine kräftige Schüttelbewegung wegzuschleudern. Das alles folgt einem Rhythmus. Dabei ist es überaus praktisch, dass der Moment zum Hochhalten und der Zeitpunkt zum Schütteln durch kurze Sprachkommandos angedeutet werden. Wer nicht im richtigen Augenblick wippt, hat schon verloren. **Shield Pose** ist also nichts für Leute ohne Taktgefühl! Das Spielchen ist technisch sehr simpel und nutzt den Controller lediglich als einfache Spielerei aus. Aber eine witzige Idee ist es allemal!

EINSCHÄTZUNG 5 VON 10

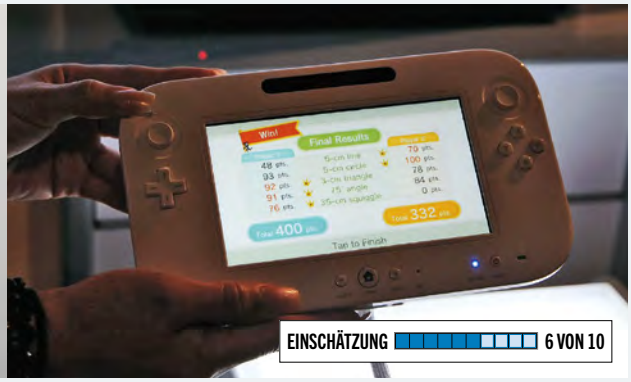
Wii-U-GARTEN – Darin fühlt man sich wohl!

Sebastian durfte sich die auf der Pressekonferenz gezeigte Szene ansehen, in der ein Kolibri durch einen Garten flattert. Derselbe Garten ließ sich am Nintendo-Stand auch im Winter, bei Regen, bei Sonnenuntergang und mit einem Habicht als Vogel betrachten. Per Schiebe-Pad lässt sich in der Demo die Kamera bewegen. So ändert sich der Fokus, die Kamera stellt also einen anderen Punkt scharf. Der Bildschirm auf dem Controller zeigt dabei dieselbe Spielwelt von einem fixen Ort aus. Man hat also praktisch zwei virtuelle Kameras und die Ansicht auf dem Controller ist durch Bewegen des Pads veränderbar. Das Pad schaut praktisch in alle Richtungen der Spielwelt, während der Vogel auf dem HD-Fernseher umherflattert! Cool: Stellt man den Controller hochkant, so passt sich das Bild problemlos an, so als hätte man ein Fenster in der Hand, um sich die Spielwelt anzusehen. Der Grafikeindruck ist sehr gut, wenn auch nicht perfekt. Geometriedetails und Effekte (etwa Beleuchtung, Regen, Wasser oder Nässe) sind richtig toll. Beim Schwanz des Vogels fällt aber Treppchenbildung auf. Zudem überstrahlt die Beleuchtung oftmals die Details und in der Ferne wirken Boden und Wasser etwas verwaschen. Auf dem Controller verliert die Grafik ein gutes Stück von ihrer Pracht: Die niedrigere Auflösung schluckt so manches Detail. Sebastian hatte zudem den Eindruck, als liefe die Demo auf dem Controller nur mit 30 Bildern pro Sekunde, was er bedauerte.



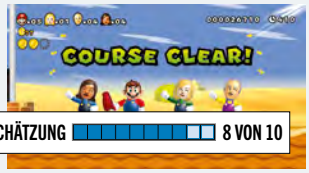
MEASURE UP – Das simpelste aller gezeigten Wii-U-Spielchen!

Das Spielprinzip dieser Technik-Demo ist schnell erklärt: Man reicht den Controller reihum und zeichnet mit dem Touchpen vorgegebene Objekte möglichst exakt nach, etwa eine fünf Zentimeter lange Linie, einen Kreis mit einem bestimmten Durchmesser, einen 75-Grad-Winkel oder ein Dreieck mit einer Seitenlänge von drei Zentimetern. Dabei kann man beliebig oft neu anfangen und gibt den Controller an den Mitspieler weiter, sobald man mit seinem Gekritzel zufrieden ist. Die bisherigen Zeichnungen werden natürlich verborgen, damit niemand abmalen kann. Nachdem jeder Teilnehmer seine Bilder erstellt hat, darf man der Konsole beim Ausmessen der Ergebnisse zusehen. Das Spiel ist zwar supersimpel, aber dennoch ein großer Spaß. Vor allem versteht jeder innerhalb weniger Sekunden, was zu tun ist. Für ein vollwertiges Minispiel dürfte das Konzept aber freilich nicht taugen, eher als Minispiel, etwa beim nächsten **Mario Party**.



NEW SUPER MARIO BROS. Mii – Jetzt hüpft ihr selbst durchs Pilzkönigreich!

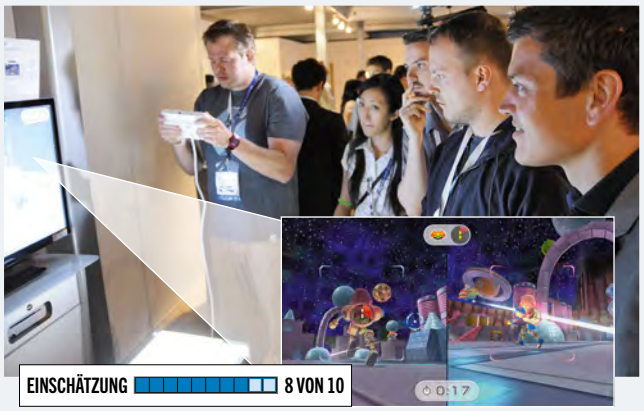
Dieses Jump & Run sieht aus wie **New Super Mario Bros. Wii**, nur dass die Auflösung auf der Wii U viel höher ist, nämlich 1080p. Offensichtlich hatten die Entwickler von Nintendo nicht viel Zeit, die Technikdemo fertigzustellen, denn so mancher Bug war offensichtlich. Beispielsweise konnte man in der Vorführversion nichts aufheben, da ständig die 1-Taste eingeblendet wurde – doch die gibt es bei der Wii U überhaupt nicht! Neu scheinen nur die Miis als Charaktere zu sein. Fünf Welten standen auf der E3-Messe zur Auswahl, allesamt mit steigendem Schwierigkeitsgrad. In der Nachtwelt muss man etwa auf einer Knochenbahn bleiben und währenddessen Münzen sammeln sowie Hindernissen und Gegnern ausweichen. Der Clou: Es ist stockdunkel! Nur Scheinwerfer erhellen dabei den Level. Man muss also angesichts der Finsternis häufig raten, wo sich Gegenstände verbergen könnten. Gut gefallen hat uns auch die Wasserwelt mit Wasserfontänen, Rohren, Fischen und feuerspuckenden Piranha-Pflanzen. Sogar Eis-Mario stand zur Auswahl! Wie in der Wii-Fassung wird nach dem Ableben eines Mitspielers der Controller geschüttelt, damit dieser wieder in die Richtung seines Partners fliegt und somit gerettet werden kann. Wir durften diesen Level übrigens sowohl auf dem Fernseher als auch auf dem Controller zocken. Sebastian empfand das Bild auf der XXL-Fernbedienung zwar als nicht allzu scharf, dennoch schaute er dort (aus Gründen, die er sich selbst nicht erklären kann) lieber hin. Kurz und knapp: Die Demo hinterließ einen gemischten Eindruck. Sie bot zwar das gewohnte **Mario**-Spielgefühl, allerdings waren Levelaufbau und Gameplay eher unspektakulär.



EINSCHÄTZUNG 8 VON 10

BATTLE Mii – Das Metroid-Comeback!

Die auf der E3 gezeigte Mii-Variante von **Metroid** beinhaltet einige abgedrehte Ideen. Zwei Spieler mit jeweils drei Lebenspunkten Energie steuern ihre Serienhelden mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk und bewegen sich in gewohnter Shooter-Manier durch die Levels. Die Spieler können ballern, einen Schuss aufladen, sich einrollen und sich in eine Kugel verwandeln. Ihr Ziel ist es, ein vorgegebenes Raumschiff mit sechs Lebenspunkten vom Bildschirm zu fegen, das ein anderer Zocker kontrolliert. Im Level gibt es Aussichtstürme, auf die man sich beamen lassen kann. Ein Aufladeschuss erzeugt einen großen Explosionsradius, der einem selbst schaden kann. Das Raumschiff steuert sich ähnlich wie ein Ego-Shooter. Das linke Schiebe-Pad ermöglicht Bewegungen nach vorne, nach hinten und zur Seite. Das linke Pad lässt das Vehikel schweben, sinken sowie seitwärts nach links und rechts bewegen (auch „Strafen“ genannt). Gezielt wird via Bewegungssensor. Dabei kann man entweder das Pad in die gewünschte Zielrichtung schwenken oder seinen ganzen Körper drehen. So sind zwei Schussarten (ein herkömmlicher und einer, der erst aufgeladen werden muss) möglich, außerdem kann man das Scharfschützenvisier aktivieren. So findet eine heitere Hatz auf die Jungs am Boden statt. Auch der Grad an Übersicht ist hoch. Die zwei **Metroid**-Spieler haben nur eine Chance, gegen den Raumschiff-Kommandanten zu bestehen, wenn sie sich trennen und das Vehikel flankieren. Die Steuerung dieser **Battle Mii**-Demo ist zwar anfangs ungewohnt, da man gezwungen ist, per Pad zu zielen. Doch sie geht bald ganz flott von der Hand und macht rasch Spaß. Wenn sich so ein neues **Metroid** steuert, kann es nur gut werden. Die Tatsache, dass die Grafik supersimpel ist, beweist allerdings: Nintendo hat uns lediglich einen Einblick in die Wii-U-Einsatzmöglichkeiten gegeben, es handelt sich also nicht um ein marktreifes Spiel.



EINSCHÄTZUNG 8 VON 10

CHASE Mii
Die heitere Schnitzeljagd für Jung und Alt

Die Spielidee: Vier Zocker sind Verfolger und spielen mit Wii-FBs, die sie quer halten. Sie können laufen und angreifen. Ein Teilnehmer steuert ein Mario-Mii mit 15 Sekunden Vorsprung durch den Level. Er darf eine Zeitzeit lang nicht von den anderen Miis erwischt werden. Die jagen ihn nämlich gemeinsam, sobald der Startschuss ertönt ist. Der Clou: Das Spielfeld ist symmetrisch und in vier bunte Sektoren eingeteilt. Die vier Jäger müssen also kooperieren, um das Mario-Mii zu schnappen. Schnell ruft man sich aufgeregt zu, wohin der Flüchtige rennt. In einer Runde wartete Sebastian am Start, suchte sich einen Aussichtspunkt und erspähte das Opfer in aller Ruhe, anstatt blind zu suchen. In der Mitte der Karte taucht ab und an ein Stern auf, der den Spieler schneller macht. Als Verfolgter sieht man auf dem Bildschirm auf dem Controller neben dem Spielbild auch die Karte inklusive der Positionen der Verfolger. Man hat also einen klaren Vorteil, kann sich in engen Gassen verstecken, seine Fluchtroute planen oder den Verfolgern entgegenlaufen, um ihren Angriffen im letzten Moment auszuweichen. Das hat Sebastian mehr Spaß gemacht, als er erwartet hätte. Er hatte sichtlich Spaß daran, sich während der etwas anderen Schnitzeljagd mit den übrigen Zockern zu unterhalten und Pläne zu schmieden, wie er der Meute entkommt. Ein vollwertiges Spiel ist **Chase Mii** aber nicht.

EINSCHÄTZUNG 8 VON 10

SEBASTIANS E3-FAZIT

Der Wii-U-Controller fasst sich gut an, sieht gut aus und ist erfreulich vielseitig. Man kann ihn zwar auch herkömmlich bedienen, doch er bietet jede Menge Kreativpotenzial. Wenn das genutzt wird, kommt selbst bei Minimalgrafik richtig Spaß auf. Hoffentlich nutzen die Entwickler diese Chance und setzen nicht nur ihre PS3- und Xbox-Spiele lieblos auf die Nintendo-Konsole um. Ich bin extrem neugierig auf alles, was Nintendo mit der Wii U anstellt. Es ist obendrein eine Erleichterung, dass Nintendo in Sachen Grafikpower nicht zu tief gestapelt hat. Das muss man einfach anerkennen!

Wii U – DIE SPIELE

Text | Thomas Eder

Diese Games und Spieleserien könnt ihr in Zukunft auch auf einer Nintendo-Konsole zocken!

SCREEN-INFO

Bis auf **Killer Freaks from Outer Space** stammen sämtliche auf diesen Seiten abgebildeten Screenshots von den PS3- oder Xbox-360-Fassungen der jeweiligen Spiele. Sie vermitteln dennoch einen guten Eindruck davon, wie die Spiele auf der Wii U aussehen werden.

DIE ERSTEN Wii-U-SPIELE

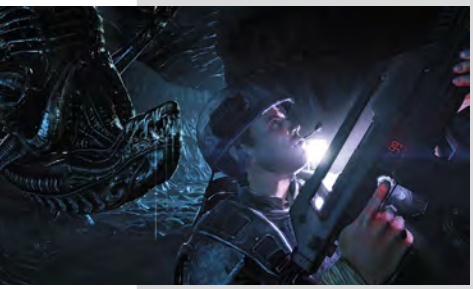
Auf diese Wii U-Spiele dürft ihr euch jetzt schon freuen!

Spieltitel/Spielereihe	Genre	Hersteller
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft
Batman: Arkham City	Action	Warner Interactive
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts
Darksiders II	Action	THQ
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters
FIFA	Sport	Electronic Arts
Guitar Hero	Musikspiel	Activision
Lego City Stories	Action	Nintendo
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Action	Tecmo/Koei
Pikmin 3	Strategie	Nintendo
Rabbids	Nicht bekannt	Ubisoft
Super Mario	Jump & Run	Nintendo
Tekken	Beat 'em Up	Namco Bandai
Tom Clancy's Ghost Recon: Online	Action	Ubisoft
Super Smash Bros.	Beat 'em Up	Nintendo
The Legend of Zelda	Action-Adventure	Nintendo
Neue Spiele-Marke	Ego-Shooter	Ubisoft
Neue Spiele-Marke	Sport	Ubisoft

Die Wii U und die für die neue Heimkonsole angekündigten Titel belegen, dass Nintendo die Zielgruppe der Core-Gamer wieder verstärkt ansprechen möchte. Neben hauseigenen Ankündigungen wie von **Pikmin 3** oder Ablegern der großen Nintendo-Reihen erscheinen auch einige bekannte Spieleserien der großen Dritthersteller, nach denen sich PS3- und Xbox-Spieler schon lange die Finger lecken. Ein Teil der auf diesen Seiten aufgeführten Spiele wurde mittlerweile seitens der Publisher bestätigt, bei einigen Titeln steht die offizielle Ankündigung noch aus. Aufgrund von Aussagen verantwortlicher Köpfe bei den Herstellern, mehr oder weniger glaubwürdigen Gerüchten und den im Wii-U-Präsentations-Video auf der Nintendo-Pressekonferenz vorkommenden Spieleszenen haben wir die Spiele zusammengefasst, die sicher beziehungsweise mit großer Wahrscheinlichkeit für die Wii U erscheinen werden. Aber natürlich ist es auch naheliegend, dass sich weitere Publisher in den nächsten Monaten zur neuen Nintendo-Hardware bekennen und ihre bekannten Spiele und Marken auch für Wii U veröffentlichen. Laut der Einschätzungen von Experten ist die Wii U-Hardware der PS3 und Xbox mindestens ebenbürtig; Spiele von anderen Systemen können zudem relativ einfach auf die Wii U portiert werden. Die Zeiten, in denen wir Nintendo-Fans oftmals neidisch in Richtung PlayStation- und Xbox-Spieler schielen mussten, sind mit der Wii U hoffentlich bald vorbei!

Aliens: Colonial Marines

Genre: Ego-Shooter // **Hersteller:** Sega // **Release:** Sehr wahrscheinlich

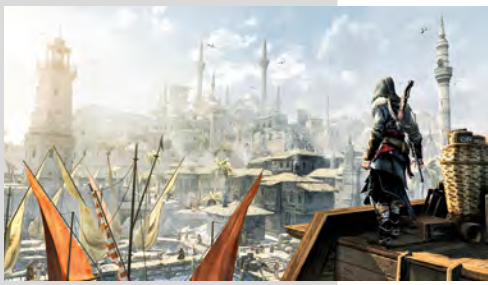


In Segas Ego-Shooter taucht ihr in die Welt des Kinoklassikers **Alien** ein und nehmt es, schwer bewaffnet, mit blutrünstigen Außerirdischen auf. Mithilfe des Wii-U-Controllers scannt ihr dabei die oftmals sehr düsteren Umgebungen nach Gegnern, die dann auf dem Display des Controllers sichtbar werden.

Assassin's Creed

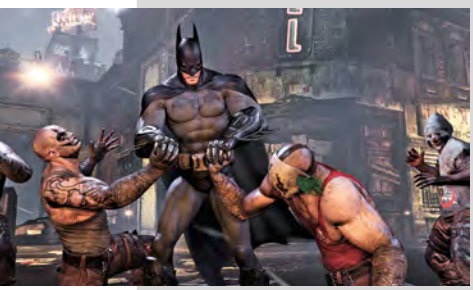
Genre: Action-Adventure // **Hersteller:** Ubisoft // **Release:** Bestätigt

Die **Assassin's Creed**-Reihe ist eine von Ubisofts beliebtesten und erfolgreichsten Marken und geht auf PS3, Xbox 360 und PC noch in diesem Jahr in die vierte Runde. Die Mischung aus Action, spielerischer Freiheit, toller Atmosphäre und Technik erscheint sicher für die Wii U – der Controller soll dabei als Inventar und Karte genutzt werden.



Batman: Arkham City

Genre: Action // **Hersteller:** Warner Interactive // **Release:** Bestätigt

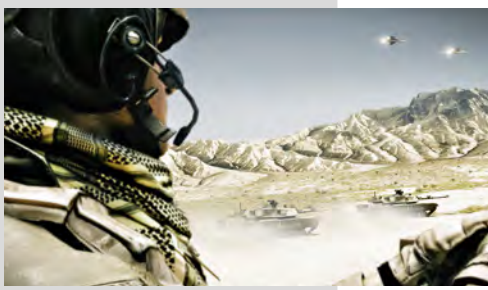


Obwohl das neue **Batman** bereits offiziell für die Wii U angekündigt wurde, hält man sich beim Hersteller bedeckt, was die Besonderheiten der Fassung für den Wii-Nachfolger anbelangt. Nichtsdestotrotz könnt ihr euch schon jetzt auf die abgefahrene Atmosphäre und Edel-Optik des Action-Titels freuen!

Battlefield 3

Genre: Ego-Shooter // **Hersteller:** Electronic Arts // **Release:** Sehr wahrscheinlich

Battlefield zählt seit fast einem Jahrzehnt zu den erfolgreichsten Shooter-Reihen. Riesige Levels, zahlreiche Waffen und Fahrzeuge sowie die technisch sehr spektakuläre Aufmachung haben der Serie zu einer gewaltigen Fangemeinde verholfen. Der Wii-U-Controller eignet sich ideal für das Inventar, Karten und zum Befehligen.



Darksiders II

Genre: Action // **Hersteller:** THQ // **Release:** Bestätigt

Die Fortsetzung des Action-Überraschungserfolgs wurde offiziell auch für die Wii U angekündigt. Das Action-Spiel mit der düsteren Atmosphäre soll dabei Gebrauch von den innovativen Steuerungs-Möglichkeiten machen, wobei den Entwicklern hierzu bislang keine weiteren Details entlockt werden konnten.

Dirt 3

Genre: Rennspiel // **Hersteller:** Codemasters // **Release:** Sehr wahrscheinlich

Die von der **Colin-McRae**-Serie abstammenden **Dirt**-Spiele bieten seit Jahren unkomplizierte Rallye-Action, ein geniales Fahrgefühl und eine Optik vom Feinsten. Derzeit rasen die Fans im dritten Teil über Stock und Stein um die Wette und beweisen ihr Können auf den cool inszenierten und sehr kurzweiligen Gymkhama-Events.

FIFA

Genre: Sport // **Hersteller:** Electronic Arts // **Release:** Sehr wahrscheinlich

Es ist auch ohne die kleinen Hinweise eines EA-Mitarbeiters sehr naheliegend, dass eine wichtige Serie wie **FIFA** für die neue Nintendo-Konsole kommt. Der Controller könnte hierbei ideal als Übersichtskarte, zur Taktikauswahl, im Spielereditor oder bei Standards wie Freistößen oder Elfmetern eingesetzt werden.

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Genre: Action // **Hersteller:** Tecmo/Koei // **Release:** Bestätigt

Fest steht auch die Veröffentlichung von **Ninja Gaiden 3** für die Wii U. Da es auch darin serientypisch extrem heftig zur Sache geht, werden hierzulande wohl nur volljährige Gamer in den Genuss des anspruchsvollen und schick inszenierten Actiontitels kommen. **Ninja Gaiden 3** soll dabei Features des neuen Controllers wie Touchscreensteuerung nutzen.

Tekken

Genre: Beat 'em Up // **Hersteller:** Namco Bandai // **Release:** Sehr wahrscheinlich

Wie das Video mit den Spieleclips während der Nintendo-Pressekonferenz vermuten lässt, sollen Prügelfans auf der Wii U mit einem Ableger der **Tekken**-Reihe beglückt werden. Und auch bei dieser großen Spielereihe könnten Bewegungssensoren, Kamera und Touchpad der Wii U beim Spielen clever zum Einsatz kommen.

Tom Clancy's Ghost Recon: Online

Genre: Action // **Hersteller:** Ubisoft // **Release:** Bestätigt

Unmittelbar nach der Wii-U-Enthüllung gab Ubisoft die Veröffentlichung von des Action-Titels Ghost Recon Online für die kommende Nintendo-Konsole bekannt. Ob das Spiel darauf auch wie auf dem PC umsonst sein wird und man nur für im Shop gekaufte Gegenstände wie Waffen oder Ausrüstung bezahlt, ist uns noch nicht bekannt.

Killer Freaks from Outer Space

Genre: Ego-Shooter // **Hersteller:** Ubisoft // **Release:** Bestätigt

Auf der E3-Messe war dieser abgefahrene Ego-Shooter eines der Highlights für Wii U – nicht zuletzt, weil davon sogar eine spielbare Fassung gezeigt wurde und Ubisoft interessante Details dazu preisgab. Ihr müsst die Welt vor einer Invasion von Außerirdischen retten – diesmal bekommt ihr es aber mit ganz besonders abgedrehten Aliens zu tun, die in ihrem Aussehen an die durchgeknallte Hasenbande der **Rabbids**-Spiele erinnert. Und auch wie die Features des Wii-U-Controllers zum Einsatz kommen, wurde bereist verraten: Beispielsweise seht ihr euch mit dem Controller um oder könnt den Touchscreen im Mehrspielermodus nutzen, um damit Gegner rund um euren Mitspieler zu platzieren, der währenddessen das Spiel am TV mit einem normalen Controller zockt. Was wir bislang von diesem „echten" Wii-U-Spiel sehen konnten, hat uns begeistert – nicht zuletzt auch dessen tolle Grafik und abgedrehte Story!

Nintendo Mario Kart Wii Pack

Gas geben, losrasen, Spaß haben!

- DVD-Laufwerk • WLAN, 2x Eingabegerät, 2x USB-A
- inkl. Wii Sports, Mario Kart und Wii Wheel

QW#N20

Cars 2 - Das Videospiel

Besuche mit beliebten Cars-Charakteren aufregende Schauplätze rund um den Globus und erlebe spannende Abenteuer.

- ab 6 Jahren (für Wii) • ab 15.07. erhältlich
- für Nintendo-Wii und Nintendo DS

YSFW38/ YSFN55

UFC Personal Trainer

Fitness-Spiel, mit dem man Training planen, durchführen und die Ziele mit einem Mixed Martial Arts (MMA) Fitness-Programm erreichen kann.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo-Wii

YSFW36

Solatorobo - Red Hunter

In dieser rasanten Mischung aus Action- und Rollenspiel schlüpft der Spieler in die Rolle des Glücksritters, Solatorobo, um bis zu 83 haarsträubende Missionen zu bestehen

- ab 6 Jahre • für Nintendo DS

YSON13

Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten

Krieger oder Kampfkünstler, Dieb oder Händler? Das legendäre RPG nun auch für Nintendo DS.

- ab 6 Jahre • für Nintendo DS

YSON12

One Piece Gigant Battle

Stelle deine eigene Crew zusammen und werde der mächtigste One Piece-Pirat!

- ab 12 Jahren • ab 15.07. erhältlich
- für Nintendo-DS

YSAN50

Squinkies - Bundle

Tauche als Prinzessin in die Welt der Squinkies ein und begebe dich auf die Suche nach vermissten Freunden.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN44

Johnny Test

Begleite Johnny Test und seinen Superhund Dukey auf 12 spannenden Missonen und teste die besten Gadgets aus Johnny´s Labor.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN59

Challenge Me: Brain Puzzles 2

Bei Challenge Me: Brain Puzzles 2 gilt es in sieben Rätseldisziplinen erfolgreich zu sein. Wieder dabei: der All-Time-Klassiker Sudoku!

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo DS

YSFN60

Das Geheimnis von Dragonville

Begleite in „Mays Mystery" die charismatische, May auf der abenteuerlichen Suche nach ihrem verschwundenen Bruder.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSFN43

The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3

Freue dich auf ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden in der Geschichte des Videospiels.

- ab 6 Jahre • für Nintendo 3DS

YSON11

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 03.08.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS
PC Pr@xis Leserwahl 2004 Platz
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE
Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

für Nintendo Wii: 41,99

für Nintendo DS: 32,99

279,-

Transformers 3

Das Spiel katapultiert den Spieler in eine eigenständige und fesselnde Vorgeschichte rund um den ultimativen Kampf zwischen AUTOBOTS und DECEPTICONS. Der Spieler bricht auf zur einer Adrenalin geladenen Tour-de-Force um die Menschheit zu retten.

- für Nintendo DS: inklusive Lockdown-Car oder Bumblebee-Trible-Car
- ab 12 Jahren • für Nintendo Wii, DS

YSAW61/ YSAN46/ YSAN45

Nintendo 3DS

The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D Bundle

Freue Dich auf ein Wiedersehen mit Link, einem der größten Helden in der Geschichte des Videospiels. Mit fantastischen Grafiken, mit 3D-Bildern und einer intuitiven Steuerung sowie mit frischen Herausforderungen wird das Abenteuer alte wie neue Fansin seinen Bann ziehen

- Handheld-Spielekonsole • 9-cm-3D-Display, 7,7-cm-Touchscreen • WLAN
- DS-Slot • Spiele in 3D • SD-Card-Steckplatz • inkl. „The Legend of Zelda™: Ocarina of Time 3D"-Spiel und -Tasche

QN#N42

44,99

DualPenSports

Absolviere diverse Sportdisziplinen wie Fußball, Boxen und Bogenschießen mit zwei Touchpens auf einmal!

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSPN07

37,99

Cubic Ninja

Rette in der Rolle von CCM, einem tapferen kleinen Ninja mit ausgeprägt quadratischer Form deine Prinzessin und deine Ninja-Freunde.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSAN54

37,99

Hollywood Crimes 3D Cell

Eine Reihe von Morden erschüttern die Crew am Set einer TV-Show. Löse über 140 faszinierende Puzzles um noch rechtzeitig den Täter zu entlarven.

- ab 12 Jahren • für Nintendo 3DS

YSAN22

44,99

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing

Die Spieler können aus einer großen Auswahl an Booten wählen und diese durch das legendäre Gewässer des Lake Sunrise navigieren, um den riesigen, heiß begehrten Barsch zu fangen.

- ohne Altersbeschränkung • für Nintendo 3DS

YSPN08

ZELDA TOTAL!

Text | Christoph Kraus

So beschäftigt wie im Moment war Link noch nie: Gleich drei Hyrule-Abenteuer sind derzeit in der Mache. N-ZONE stellt sie alle im Detail vor.

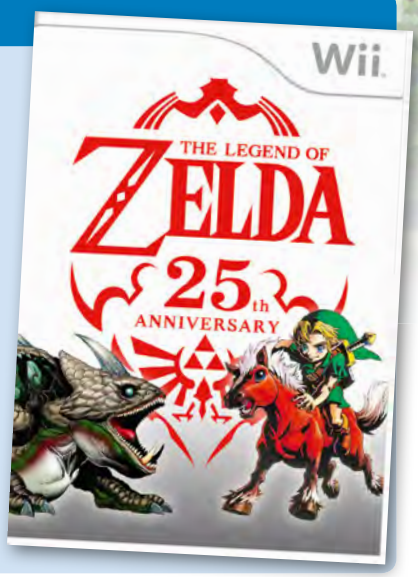
SCREEN-INFO

Die Bilder dieser Reportage wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt. Sie wurden nicht nachträglich geschönt und zeigen **Skyward Sword** und das Wii-U-**Zelda** in ihrer Originalauflösung. Zur Bebilderung des **Four Swords**-Extrakastens griffen wir auf Archivmaterial zurück.

2011: DAS ZELDA-JAHR!

Mit fetten Aktionen feiert Nintendo Link 25sten Geburtstag. Wir stellen euch die Einzelheiten vor.

Am 21. Februar 1986 kam in Japan der erste **The Legend of Zelda**-Teil heraus. Das Abenteuerspiel war einer der Starttitel für das Famicom Disk System – ein Laufwerk für die baugleiche japanische Variante des NES, das wiederbeschreibbare Disketten als Datenträger einsetzte. Erst zwei Jahre später, also 1988, wurde Links Debüt auch für die reguläre Konsolenvariante veröffentlicht. Nintendo hat den 25. Geburtstag des Hyrule-Helden, den wir heuer feiern, zwar um ein halbes Jahr verpennt, doch zumindest soll im Herbst eine dicke Fete steigen, die sich voll und ganz dem **Zelda**-Jubiläum widmet. Geplant ist eine Reihe klassischer Konzerte, auf denen bekannte Musikstücke aus der Serie gespielt werden. Diese sollen überall auf der Welt stattfinden. Details zu den Veranstaltungsorten sind bislang noch Mangelware, doch zumindest Japaner haben bereits Gewissheit: Sie bekommen am 10. Oktober 2011 in der Sumida Triphony Hall in Tokio ein Klangerlebnis der Extraklasse geboten: Das Tokyo Philharmonic Orchestra gibt dort bekannte Melodien vom Serienanfang bis heute zum Besten. Die Preise liegen zwischen 1.500 und 3.000 Yen (entspricht knapp 13 Euro bzw. 26 Euro). Da diese Aufführung die einzige in Japan bleiben wird, gehen wir davon aus, dass es auch in den einzelnen europäischen Ländern nur ein Konzert gibt. Die Veröffentlichung einer Sonderedition (siehe Fotomontage rechts) mit ausgewählten **Zelda**-Klassikern – vergleichbar mit der **Super Mario All-Stars-Jubiläumsedition** zu Marios 25. Geburtstag – hat Nintendo aber ausgeschlossen. Warum nur?



Der **HYPE-FAKTOR** gibt an, wie gut das gezeigte **Zelda**-Abenteuer bei den Fachbesuchern und den Fans ankam.
Die **WERTUNGSTENDENZ** verrät, wie wir Redakteure davon unabhängig das Spiel qualitativ einschätzen.

THE LEGEND OF ZELDA

Links Wii-U-Debüt begeisterte das E3-Messepublikum am meisten von allen gezeigten Spielen. Allerdings ist nicht mal sicher, ob das Spiel überhaupt kommt!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

Zuerst die gute Nachricht: Nintendo arbeitet schon jetzt daran, dass die **The Legend of Zelda**-Serie auf der Wii U würdig fortgesetzt wird. Aber jetzt die schlechte: Es handelt sich lediglich um eine Demo, die uns Nintendo auf der E3-Messe präsentiert hat – also eine Idee, die zeigt, wie man die berühmte Abenteuerserie auf der nächsten Konsolengeneration verwirklichen könnte. Wir sprechen hier wohlgemerkt vom Konjunktiv II, „könnte“. Denn es sieht nicht so aus, als würde sich Link in absehbarer Zeit für die nächste Reise nach Hyrule wappnen. Auf der E3-Messe wurde uns lediglich eine selbstlaufende Sequenz mit Link gezeigt, der einen Saal betritt und dann mit einer Riesenspinne konfrontiert wird. Ins Geschehen eingreifen konnte man dabei nur indirekt: Auf dem Controller ließ sich in dieser Szene jederzeit die Tageszeit wechseln. So konnte man ständig zwischen Tag und Nacht umschalten, was in Bewegung sehr gut rüberkam. Mit dem Schiebe-Pad war zudem die Position der Kamera leicht neigbar und per Tastendruck wechselte man zwischen diversen Kameraperspektiven hin und her. Darüber hinaus ließ sich das Spielgeschehen auf dem Fernseher auf Knopfdruck auf den Bildschirm des Controllers holen. Diese raffinierte Funktion ist beispielsweise empfehlenswert, wenn euer Vater ins Wohnzimmer kommt und den Fernseher für sich beansprucht, um sich die **Sportschau** anzusehen. Dann könnt ihr auf dem Controller den Streifzug durch Hyrule fortsetzen, ohne dass der Haussegen schief hängt. Auf dem deutlich kleineren Bildschirm sieht die Bildqualität zwar nicht mehr ganz so brillant aus, aber beeindruckend ist die Grafik immer noch. Davon durften wir uns auf der Electronic Entertainment Expo höchstpersönlich überzeugen. Es deutet sich also an, dass wir **The Legend of Zelda** künftig in 1080p-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde erleben dürfen – ganz so, wie es unsere Xbox-360- und PlayStation-3-Kollegen gewohnt sind.

Viel Licht, wenig Schatten

Der einzige Kritikpunkt an der Demo war das leichte Kantenflimmern, das an so mancher Stelle unübersehbar war. Die Kostprobe wurde von Fachbesuchern und Fans gleichermaßen sehr wohlwollend aufgenommen und heimst deshalb bei unserer „Hype-Faktor“-Bewertung fünf von fünf Triforce-Symbolen ein. Aber eine Wertungstendenz können wir uns noch nicht erlauben. Dazu hätten wir mehr vom Spiel sehen (und es vor allem zocken) müssen.

HYPE-FAKTOR:

WERTUNGSTENDENZ: Einschätzung nicht möglich

Auf dem Controller ließen sich während des Spielens die Kameraperspektive verändern und die Tageszeit wechseln. Auf Knopfdruck kann man das Abenteuer sogar ganz auf dem tragbaren Bildschirm fortsetzen.

Der Bildschirm, der sich auf dem Controller befindet, lässt sich auch für die Verwaltung des Inventars nutzen.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Der nächste große Zelda-Serienableger setzt voll und ganz auf den MotionPlus-Adapter – mit Erfolg?

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2011

GESPIELT N-ZONE

Wii

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

VIDEO AUF DVD E3-SPECIAL

Während ihr diese Zeilen über die nächste große **Zelda**-Episode lest, sind in den japanischen Nintendo-Büros schon alle Augen auf die fast finale Version gerichtet. Denn auf der E3 in Los Angeles durften wir uns davon überzeugen, dass das neue Wii-Epos nicht mehr allzu weit von der Fertigstellung entfernt ist. Die Spielmechanik wirkt ausgereift, die Grafik erscheint uns einen Tick düsterer als noch vor einem Jahr und auch an der Steuerung haben die Entwickler offensichtlich gefeilt. In einem Abschnitt, den wir innerhalb der Demo zockten, lieferten wir uns beispielsweise ein Gefecht gegen einen Boss namens Ghirahim. Dabei handelt es sich um einen bubihaft wirkenden Typen, der auf den ersten Blick überhaupt nicht ins **Zelda**-Universum passt. Ihn konnten wir zunächst überhaupt nicht angreifen, da er unsere Attacken ständig abwehrte. Doch eine weitere Bewegung mit der Wii-Fernbedienung lässt uns dann doch einen Treffer landen. Geschwindigkeit ist hier der Schlüssel zum Erfolg. In einer weiteren Szene schwebt Link, auf einem Riesenvogel sitzend, durch die Lüfte und muss eine wertvolle Trophäe ergattern. Die Steuerung erinnert dabei an Flugsimulationen, wie es sie für die Wii zuhauf gibt. Durch Zeigen der Fernbedienung in Richtung Bildschirm bestimmt man die Richtung, in die Link fliegt. Mit der B-Taste verlangsamt sich das Flugtempo. Und der A-Knopf löst einen Geschwindigkeitsschub aus, ähnlich wie Eponas Karotte in **Ocarina of Time**. Wir empfanden die Flugeinlage als gelungen, allerdings war der gezeigte Level sehr linear konstruiert. Wir hoffen, dass wir im fertigen Spiel die gesamte Welt erkunden dürfen.

Einmal Prinzessin und zurück

Es ist übrigens äußerst interessant, dass Zelda in **Skyward Sword** keine Prinzessin mehr ist, sondern ein ganz normales Mädchen. Das verriet der Serienproduzent Eiji Aonuma in einem Interview. Wir fragen uns bloß, inwiefern die neue **The Legend of Zelda**-Episode tatsächlich eine Legende über Zelda erzählt? Es bleibt spannend!

HYPE-FAKTOR:
WERTUNGSTENDENZ:

WAS UNS AN DER DEMO GEFIEL …

- Man merkt dem Spiel deutlich an, dass die Entwickler der Steuerung einen hohen Stellenwert einräumten. Die MotionPlus-Nutzung steht dem Spiel gut zu Gesicht.
- Viele Überraschungen lockern das Abenteuer auf, etwa die Flugeinlage, bei der man eine goldene Trophäe sammeln muss.
- Das Spiel wirkt in jeder Hinsicht ausgefeilt und durchdacht. Bleibt zu hoffen, dass sich die Fans mit den etwas anderen Rätseln, die auf die clevere Steuerung setzen, arrangieren.

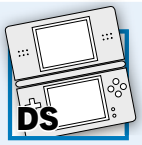
… UND WAS NOCH BESSER WERDEN MUSS

- Wir können uns zwar damit arrangieren, dass Link generell nicht spricht, aber die übrigen Bewohner des Landes dürften ruhig mal den Mund aufmachen.
- Wir sind uns nicht sicher, ob die Flüge auf dem Riesenvogel die Ritte auf Epona, wie es sie in **Twilight Princess** und **Ocarina of Time** gab, adäquat ersetzen können.
- **Skyward Sword** sieht für unseren Geschmack immer noch einen Tick zu bunt aus. Auch an grafischen Details innerhalb der Areale mangelt es bisweilen.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

Geburtstagsüberraschung: Diese Mehrspieler-Episode gibt es ab Herbst sogar kostenlos zum Herunterladen!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** September



Als das Super-Nintendo-Meisterwerk **The Legend of Zelda: A Link to the Past** am 28. März 2003 für den Game Boy Advance neu aufgelegt wurde, überraschte Nintendo die Fans mit einer spannenden Beigabe: Das Modul enthielt nicht nur den titelgebenden 16-Bit-Hit, sondern auch den Mehrspieler-Ableger **Four Swords**. Dabei handelt es sich um ein reines Mehrspieler-Abenteuer, das alleine überhaupt nicht spielbar ist. Vier Zocker können sich insgesamt einklinken. Riesige Tempel wollen bezwungen werden, in denen ihr nur mit vereinten Kräften (und Schwertern) weiterkommt. Gelangt ihr beispielsweise an eine Schlucht, müsst ihr etwa euren Partner auf die andere Seite werfen, damit dieser dort einen Schalter drückt, der wiederum eine Brücke aktiviert. Solche Rätsel finden sich zuhauf in Hyrule. Ohne geschicktes Timing und cleveres Taktieren bleibt einem der Weg zum Ende der fünf Welten, die man im Spielverlauf freischaltet, verwehrt. In puncto Spieltiefe ist **The Legend of Zelda: Four Swords** deutlich weniger gehaltvoll als die übrigen Serienableger, was den Einstieg erheblich erleichtert. Wer nach zwei Stunden – so lange braucht man ungefähr, um den Abspann zu erblicken – immer noch nicht genug hat, kann sich gleich danach wieder ins Abenteuer stürzen. Die Tempel verändern sich bei jedem Durchgang aufs Neue. Außerdem lassen sich auch neue Areale freischalten. Und das Beste: Nintendo wird **Four Swords** kostenlos im eShop anbieten. Das Mehrspielererlebnis läuft sowohl auf dem DSi als auch auf dem 3DS, aber nicht auf den alten Konsolenmodellen. Der Hype um das Spiel ist allerdings nicht sonderlich groß, schließlich dürften viele Fans den Titel schon seit acht Jahren kennen.

HYPE-FAKTOR:
WERTUNGSTENDENZ:

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

*„Zu viel **Zelda** auf einmal?“*

Erst **Ocarina of Time** als Nintendo-3DS-Neuauflage, dann **Link's Awakening DX** im eShop, bald **Four Swords** als kostenloser Mehrspielertitel zum Herunterladen, am Jahresende **Skyward Sword** – und wenn uns das Glück hold ist, folgt danach das **Zelda**-Seriendebüt auf der Wii U. Für mich ist die Sache also klar: Link ist derzeit einen Tick zu beschäftigt! Es gibt kaum eine Jahreszeit, in der keine neue **The Legend of Zelda**-Episode erscheint, ob auf Wii, 3DS oder den Online-Shops. Diese Fülle an Neuveröffentlichungen birgt das Risiko, dass sich die Fans irgendwann sattspielen könnten. Die Anzeichen dafür sind offensichtlich: Bislang hält sich die Begeisterung um das neue Wii-Epos **Skyward Sword** – trotz guter Kritiken in der Fachpresse – in engen Grenzen. Sehnen sich die Fans also nach einer Auszeit vom Spitzohr? Das wäre für Nintendo eine echte Katastrophe. Hoffen wir, dass Link nicht ausgerechnet in seinem 25. Jubiläumsjahr verheizt wird!

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Tradition statt Innovation“

Hach, dieser Link! Auf der diesjährigen E3-Messe hat Nintendo wirklich wieder das **Zelda**-Feuer in mir entfacht. Die Orchester-Einlage auf der Pressekonferenz war herzerwärmend und **Skyward Sword** sieht klasse aus. Obendrein macht die Technikdemo für Wii U einen fantastischen Eindruck. Alles prima also – **Zelda** wird auch die nächsten Jahre eine klasse Spielereihe sein. Und nun kommt das große, fette ABER: Bitte, liebe Nintendos, setzt nicht zu sehr auf klassische Rezepte! **Skyward Sword** wirkt sehr traditionell, **Ocarina of Time** für 3DS ist praktisch alter Käse und auch die Wii-U-Technikdemo wirkt optisch sehr traditionell. Dabei mochte ich bis jetzt immer sehr, wenn Nintendo mit der Spielreihe experimentiert hat – so wie in **Wind Waker** oder **Majora's Mask**. Experimentierfreude und Innovationen sollten die Spielereihe auch weiter begleiten! Da gibt es beispielsweise dieses immer wieder aufkeimende Gerücht, dass irgendwann ein **Zelda**-Spiel mit Science-Fiction-Schwerpunkt kommt. Das wäre doch mal was, oder?

3DS – DIE SPIELE

Text | Christoph Kraus, Sebastian Stange

N-ZONE präsentiert euch die wichtigsten Spiele für Nintendos 3DS, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Doppelseite stammen von Nintendos offizieller Datenbank zur E3-Messe. Sie zeigen alle Titel in ihrer originalgetreuen Auflösung. Nachbearbeitet wurde nichts.

DIE WICHTIGSTEN 3DS-SPIELE

Auf diese 3DS-Spiele dürft ihr euch jetzt schon freuen!

Spieltitel	Genre	Hersteller
Animal Crossing	Simulation	Nintendo
Driver Renegade	Rennspiel	Ubisoft
FIFA 12	Sport	Electronic Arts
Heroes of Ruin	Action-Adventure	Square Enix
Luigi's Mansion 2	Action-Adventure	Nintendo
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Action-Adventure	Konami
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo
Resident Evil Revelations	Action	Capcom
Sonic Generations	Jump & Run	Sega
Super Mario	Jump & Run	Nintendo

Zwar stand die diesjährige Electronic Entertainment Expo klar im Zeichen der Wii U. Doch auch für den Nintendo 3DS wurden allerhand spannende Titel vorgestellt, darunter Luigis lang erwartete Rückkehr in die Geistervilla von **Luigi's Mansion 2**. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir euch eine erlesene Auswahl guter 3DS-Spiele, danach folgen die Mega-Hits der Messe. ■

Star Fox 64 3D

Genre: Action // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** 09. September 2011

Wenn ein Hase schreit: „do a barrel roll!", dann wissen N64-Veteranen sofort, dass es sich um **Star Fox 64** dreht. Das 3DS-Remake des Actionklassikers wurde auf der E3 vorgestellt und auch von uns angespielt. Levels und Spielverlauf haben sich nicht verändert. Ihr düst im Tiefflug durch Levels voller Gegner, Hindernisse und Sammelitems und bekämpft allerlei Gegner und riesige Levelbosse. Das ist Nonstop-Action, es steuert sich prima und sieht dank neuer Grafikeffekte teils richtig gut aus. Allerdings sieht man dem Spiel das Alter der Vorlage an. Neu ist übrigens auch die Möglichkeit, euren Gleiter statt mit dem Slidepad auch mittels Gyro-Sensor zu lenken. Der 3D-Effekt steht dem Spiel übrigens ausgezeichnet!

Kid Icarus: Uprising

Genre: Action // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** November 2011

Einer der ersten angekündigten Titel für Nintendos 3DS lässt immer noch auf sich warten, dafür zeigte man nun den Mehrspielermodus. Bis zu sechs Spieler treten darin in verschiedenen Arenen gegeneinander an, entweder jeder gegen jeden oder zwei Teams gegeneinander. Grafisch und spielerisch wirkt der Titel nach wie vor sehr bunt und actionreich. Wir fühlen uns vom Look und Spielverlauf ein wenig an **Sin & Punishment** für die Wii erinnert. Beide Spiele sind ähnlich rasant und setzen eher auf gute Reflexe sowie sauberes Zielen als auf tiefgründige Taktik.

Ace Combat 3D

Genre: Action // **Hersteller:** Namco Bandai // **Termin:** Frühjahr 2011

Die **Ace Combat**-Reihe steht für spektakuläre Luftkämpfe an Bord moderner Kampfjets und genau das liefert euch der 3DS-Ableger. Ihr betrachtet das Geschehen in der Cockpit- oder Außenperspektive, markiert via Touchscreen Ziele für eure Lenkraketen oder fliegt krass inszenierte Konter-Manöver. Realistisch ist das nicht, euer Jet führt beispielsweise wahnwitzige Mengen an Raketen und Bomben mit sich, spektakulär und actionreich ist es auf jeden Fall. **Ace Combat 3D** ist also eher ein Shooter über den Wolken und weniger eine echte Simulation militärischer Luftfahrt. Immerhin sind die Luftduelle die perfekte Vorlage für jede Menge 3D-Effekte.

Tetris

Genre: Geschicklichkeit // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** Oktober 2011

Mit satten 20 Spielmodi ist **Tetris** für den Nintendo 3DS richtig umfangreich geraten. Unter anderem gibt es die überaus spannenden Modi „Marathon“, „Überlebenskampf“ und „Turmkletterer“. Viele von ihnen kennen wir zwar schon von **Tetris DS** oder von **Tetris Party Deluxe** dennoch begrüßen wir es, dass **Tetris** auf den Nintendo 3DS zurückkehren wird. Dank Augmented-Reality-Unterstützung dient diesmal sogar euer Wohnzimmer als Spielhintergrund (siehe Bild). Nett! Wir hoffen allerdings stark, dass das Geschicklichkeitsspiel nicht zum Vollpreis in die Läden kommt. Wir freuen uns schon auf Blöcke stapeln!

FIFA 12

Genre: Sport // **Hersteller:** Electronic Arts // **Termin:** September 2011

Die Fußballsimulation für den 3DS wird entgegen bisheriger Berichte keinen Online-Modus enthalten. Das verriet Produzent Matt Prior im Gespräch mit dem Magazin Nintendo World Report. Grafisch und inhaltlich erwartet uns jedoch alles, was wir schon an den Serienvorgängern mochten.

The Rolling Western

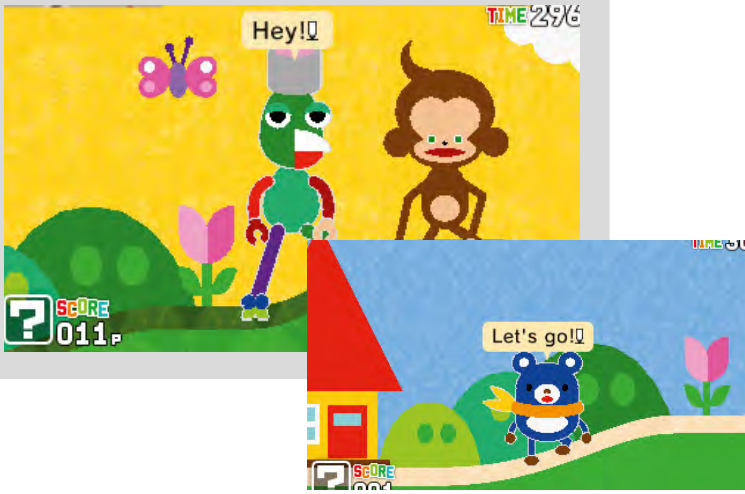
Genre: Geschicklichkeit // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** 2011

Das Konzept dieses Spiels klingt äußerst interessant und abwechslungsreich, denn hier rollt ihr mit eurer Spielfigur durch den Wilden Westen und plättet einen Gegner nach dem anderen. Rollen? Ja, richtig gehört: Der Hauptcharakter kann sich auf Knopfdruck in eine Art Reifen verwandeln und die Prärie kinderleicht durchqueren. Erscheinen soll **The Rolling Western** übrigens nicht als reguläres Spiel, sondern als eShop-Titel.

Picture Lives

Genre: Geschicklichkeit // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** 2011

Dieses clevere Kreativitätsprogramm wird im Herbst im eShop veröffentlicht und gibt den Spielern unendlich viele Entfaltungsmöglichkeiten. Man erstellt zunächst eine Spielfigur, die aus Kreisen, Quadraten und sonstigen geometrischen Formen zusammengesetzt ist, und haucht ihr dann auf dem Bildschirm Leben ein. So lässt sich die Bewegungsart der Figur bestimmen: schleichen, hüpfen, stampfen und so weiter. Hat man ausreichend viele Männchen erschaffen, können diese in der Spielwelt auftreten. Wer seinen 3DS über die StreetPass-Funktion vernetzt und auf der Straße weitere Konsolenbesitzer trifft, kann untereinander Figuren austauschen.



Driver Renegade

Genre: Rennspiel // **Hersteller:** Ubisoft // **Termin:** Herbst 2011

Der Action-Flitzer aus dem Hause Ubisoft bietet eine frei erkundbare Stadt, in der man sich heiße Rennen gegen fiese Untergrundbosse liefert. Im Gegensatz zu einem regulären Rennspiel kommt es aber nicht darauf an, so schnell wie möglich durchs Ziel zu fahren, sondern währenddessen seine Rivalen auszuschalten. Dadurch sticht **Driver Renegade** aus dem Genre-Allerlei hervor. Der 3D-Effekt macht schon jetzt einiges her. Wir hoffen, dass der Nintendo 3DS endlich sein erstes richtig gutes Rennspiel spendiert bekommt. Zeit wird's!

Genre: Jump & Run | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: Ende 2011

SUPER MARIO

Text | Christoph Kraus

In Marios erstem großen 3DS-Abenteuer hat der Super-Klempner buchstäblich einen Waschbärbauch! Wir servieren euch fundierte Spieleindrücke zum Jump & Run des Jahres.

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die ihr auf den folgenden vier Seiten seht, stammen aus Nintendos E3-Presse-datenbank. Sie geben die Bildqualität von **Super Mario** für den 3DS glaubwürdig wieder.

WILLKOMMEN, WASCHBÄR!

13 Jahre hat es gedauert – nun zieht sich Super Mario erneut das Waschbärenkostüm an.

Den Spielern von **Super Mario Bros. 3** dürfte unvergesslich sein, wie der Kult-Klempner als Waschbär durchs Pilzkönigreich flatterte. Schon bei der ersten Präsentation von **Super Mario** auf der Games Developers Conference Anfang März dieses Jahres sichteten die Fans einen Waschbärenschwanz im Logo des Spiels. Sie hofften daraufhin auf eine Rückkehr von Waschbär-Mario. Und der Wunsch bewahrheitete sich: Der dicklich Nintendo-Superstar wird sich das Kostüm tatsächlich erneut überstülpen! Trägt er das Outfit, nachdem er ein entsprechendes Blatt eingesammelt hat (siehe Bild), kann er nicht nur im Schwebeflug das Pilzkönigreich erkunden, sondern auch mit neuen Angriffen seine Gegner plätten. Wir durften bereits einen Level als Waschbär absolvieren und sind sehr angetan von der überraschend frischen Spielmechanik, die sich dadurch ergibt. Denn als Pelzträger vollführt Mario viel trägere Sprünge – er segelt dann regelrecht durch die Levels und kann weiter entfernt gelegene Plattformen viel besser erreichen. Zudem macht der etwas andere Look auch optisch etwas her. Mario hatte ja bekanntlich schon immer ein Faible für die neuesten Modetrends. Deshalb trägt er ja auch einen Schnauzbart!

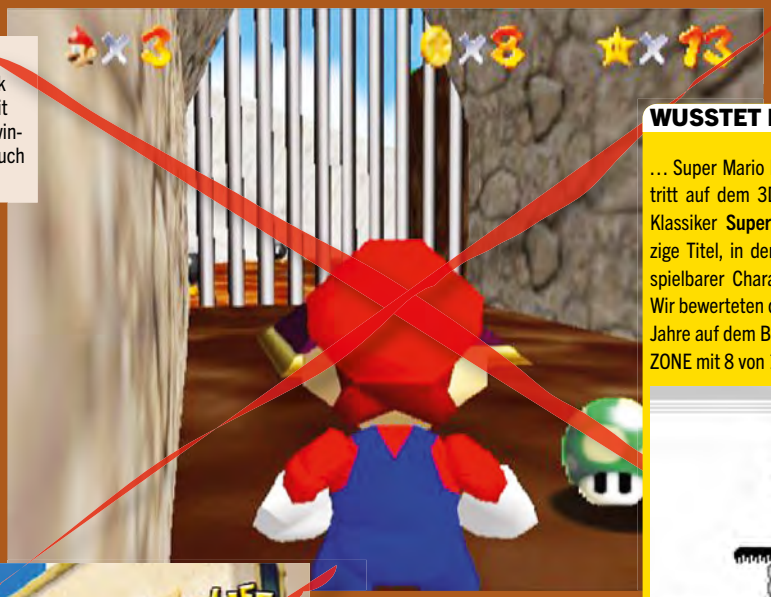
WUSSTET IHR, DASS ...

... Ludwig von Koopa, Lemmy Koopa, Roy Koopa, Iggy Koopa, Wendy O. Koopa, Morton Koopa Jr. und Larry Koopa auch als „Koopalinge“ bekannt sind? In **Super Mario World** legten sie sich erstmals mit Mario an. Dass sie im neuen 3DS-Abenteuer des Klempners wieder mit von der Partie sind, ist durchaus wahrscheinlich. Nintendo hält sich bezüglich der Endbosse aber bedeckt.

DIE KOMPAKTESTE MARIO-WELT ALLER ZEITEN?

Der Clou von Super Marios neuestem Abenteuer sind die kompakten Levels. Wir schildern euch zunächst, was das 3DS-Jump&Run von seinen Serienvorgängern unterscheidet – um euch dann zu sagen, wie es stattdessen aufgebaut ist.

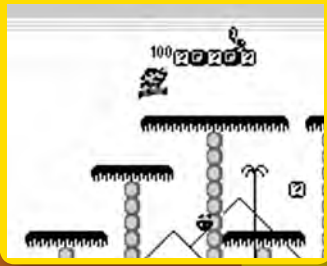
FRÜHER: Bei der Erschaffung der Levels von **Super Mario 64** waren die Entwickler offenbar stark bemüht, möglichst weitläufige Kurse zu bieten – mit zahlreichen Abkürzungen, Dutzenden von Schlupfwinkeln, versteckten Iglus und so weiter. Diesen Anspruch hat **Super Mario** auf dem 3DS nicht.



FRÜHER: Auch eine frei bewegliche Kamera wie bei **Super Mario Sunshine** auf dem GameCube gibt es in Marios neuestem 3DS-Abenteuer nicht. Damals konnte man das Bild in jeder erdenklichen Situation nach Belieben drehen – auch das Heranzoomen an das Spielgeschehen war möglich. Jetzt sind nur noch minimale Kamerakorrekturen via Bewegungssensor möglich.

WUSSTET IHR, DASS ...

... Super Mario bislang nur einen Miniauftritt auf dem 3DS hatte? Der Game-Boy-Klassiker **Super Mario Land** ist der einzige Titel, in dem der Nintendo-Promi als spielbarer Charakter in Erscheinung tritt. Wir bewerteten das 2D-Jump&Run, das 21 Jahre auf dem Buckel hat, in der letzten N-ZONE mit 8 von 10 Punkten.



WUSSTET IHR, DASS ...

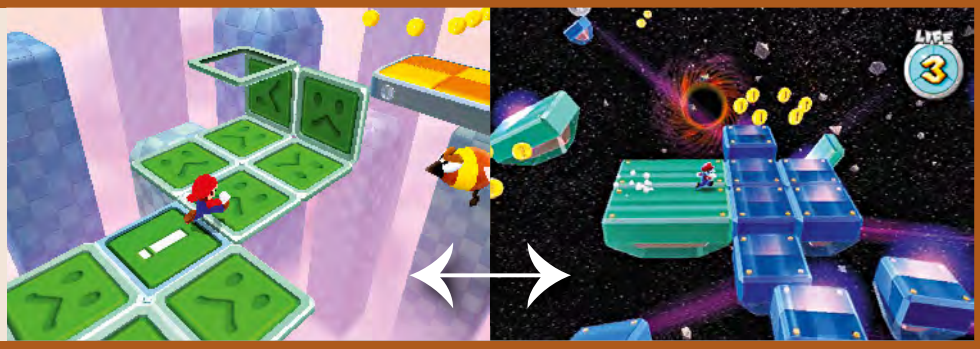
... **Super Mario** – so lautet der vorläufige Arbeitstitel des neuen 3DS-Spiels – schon auf der Games Developers Conference im Frühjahr vom japanischen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata vorgestellt wurde? Die Ankündigung überraschte uns Redakteure derart, dass der zugehörige Artikel in letzter Minute am Tag des Drucktermins verfasst wurde.

JETZT: Anhand dieser drei Bilder zeigen wir euch, wie **Super Mario** stattdessen konzipiert ist. Achtet genau auf die jeweilige Raumgröße und vergleicht sie mit Klempner-Jump&Runs, die ihr vorher gespielt habt. Es fällt sofort auf, dass die Entwickler nicht mehr auf komplexe Erkundungsmöglichkeiten innerhalb der Levels setzen, wie es beispielsweise bei **Super Mario 64** oder **Super Mario Sunshine** der Fall war. Dort kannte man sich erst nach einer gewissen Spielzeit so richtig gut in den Kursen aus und verlief sich nicht mehr. Das erste 3DS-Abenteuer des Nintendo-Maskottchens ist deutlich geradliniger aufgebaut – oft sieht man das Spielgeschehen sogar aus einer isometrischen Perspektive, die möglicherweise ein bisschen antiquiert wirkt. Doch halt: Der neue 3DS-Hüpfer ist keine bloße Neuauflage von **New Super Mario Bros.**, in dem man nur nach links und rechts laufen konnte. Marios 3DS-Debüt vermischt hingegen die Linearität der klassischen Mario-Abenteuer mit der 360-Grad-Bewegungsfreiheit, wie wir sie aus seinen Heimkonsolenspielen kennen. Man kann also innerhalb der sehr kompakten Levels auch nach vorne oder hinten laufen. Aber letztlich kommt es nur darauf an, dem Weg zu folgen und allen Hindernissen auszuweichen – ganz so, wie wir es bereits aus **Super Mario Bros.** vom Nintendo Entertainment System her kennen.

DAS KENNEN WIR ALLES SCHON!

Alles neu? Von wegen? Zahlreiche Spielelemente haben sich die Entwickler aus vergangenen Serienepisoden ausgeborgt.

PLÄTTCHENPANIK
Solche Geschicklichkeitsabschnitte, in denen Mario auf einer sich bewegenden Plattform unterwegs ist und aufpassen muss, nicht in den Abgrund zu fallen (Bild links), gab es schon vorher. Beispielsweise in **Super Mario World**, als man eine Lavagrube überwinden musste, ohne von den Plättchen ins Verderben gestürzt zu werden. Auch aus **Super Mario Galaxy** sind uns solche Levels bekannt (Bild rechts).



FARBKLECKS-FOPP
Dass bestimmte Gegner hinterlistige virtuelle Farbkleckse auf dem Bildschirm des Nintendo 3DS hinterlassen, kennen wir schon aus **Mario Kart DS**. Damals sorgte das Tintenfisch-Extra für einen verschmierten Monitor (Bild rechts). In **Super Mario** spucken schwarze Piranha-Pflanzen mit der schmierigen, schwarzen Paste herum (Bild links). Solche Widerlinge!

ZITTERAAL-ZAUBER
Zugegeben: Wir wissen zwar nicht, welche bunte Pille dieser seltsame Fisch aus **Super Mario** für den 3DS (Bild links) geschluckt hat, um so doof aus der Wäsche zu gucken. Aber man sieht ganz klar, dass sich die Entwickler am Charakterdesign der Vorgängerspiele orientieren. Rechts haben wir zum Vergleich den Aal Kano aus **Super Mario 64** abgebildet.

FUZZY-FURORE
Wir dürfen uns auf die Rückkehr zahlreicher Bekannter aus dem Pilzkönigreich freuen. So entdeckten wir in einer Szene aus **Super Mario** (Bild links) die Fuzzy-Gegnerspezies. Sie tauchte zuvor unter anderem in **Super Mario Galaxy 2** und im ersten **Paper Mario**-Teil fürs Nintendo 64 (Bild rechts). Ihren ersten Auftritt hatten die Fuzzys in **Super Mario World**.

FAZIT

Dass sich die Programmierer und Designer früherer Charaktermodelle und Ideen bedienen, ist völlig legitim. Es kommt ja schließlich niemand auf die Idee, ein **Mario**-Spiel haben zu wollen, in dem alle bewährten Gameplay-Elemente komplett über den Haufen geworfen wurden. Die Mischung aus Alt und Neu gelingt unseren Eindrücken auf der Electronic Entertainment Expo zufolge sogar richtig gut: Der dreidimensionale Effekt ermöglicht eine viel präzisere Einschätzung der Raumtiefe, sodass Sprünge leichter auszuführen sind – vor allem solche, bei denen man haargenau auf einen winzigen Punkt zusteuern muss. Allerdings stellten wir fest, dass **Super Mario** nicht gerade ein innovatives 3DS-Spiel wird: Die Levels strotzen zwar vor Kreativität, aber der Ansatz in puncto Spielmechanik ist aus **Super Mario Galaxy** und **New Super Mario Bros.** hinlänglich bekannt. Wer also ein innovatives Abenteuer wie damals **Super Mario 64** erwartet, wird diesmal möglicherweise enttäuscht.

EXTREM SIMPLE STEUERUNG

Die Steuerung von **Super Mario** für den 3DS ist fast schon nostalgisch simpel. Fluch oder Segen?

WUSSTET IHR, DASS ...

... der untere Bildschirm bei **Super Mario** für die Auswahl des Blattes genutzt wird, sofern ihr den Gegenstand mit euch führt? Wenn ihr also auf den Monitor drückt, streift sich der Held das Waschbärenkostüm über.

N-ZONE meint:

Anfangs hat uns irritiert, dass nur zwei der vier Aktionstasten eigenständig genutzt werden. A und B sowie X und Y lösen dieselben Manöver aus. Doch man darf nicht vergessen, dass **Super Mario**-Spiele seit jeher mit dieser simplen Knopfbelegung funktionieren. Dabei ist es völlig unerheblich, dass man zum Vollführen bestimmter Angriffe mehrere Tasten hintereinander drücken muss. Wir kamen mit der Steuerung auf Anhieb gut zurecht und wetten, dass es euch genauso gehen wird! Gerade das Zusammenspiel aus den kreativen Ideen innerhalb der Levels und der eingängigen Tastenbelegung gefiel uns beim Probespielen auf der E3. In einem Abschnitt befanden wir uns beispielsweise auf einem Piratenschiff und die Kamera scrollte dabei von selbst – während der Hüpferei mussten wir Kugelwillis ausweichen und Plattformen überwinden. Und am Ende jedes Levels springt Mario sogar wie in alten Tagen an die Zielflagge. Das nennen wir mal retro! Der 3DS-Hüpfer wird die SpotPass-Funktion übrigens nicht unterstützen – also haben wir keine Aussicht auf Zusatzinhalte wie neue Herausforderungen oder gar weitere Levels.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Mir ist die Welt zu klein!“

Ich sage es frei heraus: Mit den winzigen Levels von **Super Mario** kann ich mich nicht voll und ganz arrangieren. Daher ist **Super Mario 64** auch weiterhin mein Lieblingsspiel aus der Serie: Die weitläufigen Kurse und cleveren Rätsel sind meiner Meinung nach bis heute unübertroffen. Daher bin ich angesichts des hohen Grads an Linearität, den der neue 3DS-Hüpfer bietet, dezent enttäuscht und vergebe vorerst nur acht von zehn Punkten. Dass Waschbär-Mario zurückkehren wird, überrascht mich dagegen sehr. Auch die Tatsache, dass es keine Energieanzeige gibt, sondern Mario nach der Kollision mit einem Gegner noch mal von vorn beginnen muss, gefällt mir. Das ist nostalgisch und herausfordernd zugleich!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Der Klempner hat’s mal wieder geschafft!“

Wahnsinn, wie Mario das immer wieder macht. Da kommt ein neues **Super Mario** und ich denke mir: „Jetzt wird es aber langsam etwas zu viel! Immer wieder Münzen sammeln, auf Gumbas hüpfen, Blöcke zerdeppern. Ob mir das noch Spaß macht?“ Und dann spiele ich es an und schwupps – bin ich verliebt! Das 3DS-**Super Mario** ist keinen Deut weniger fantasievoll und bezaubernd wie Marios Wii-Abenteuer. In den gespielten Levels war mir stets sofort klar, worum es geht. Und ich war immer vom kreativen Design und der griffigen Steuerung angetan. Genau das macht ein **Mario**-Spiel aus. Und genau das erwartet euch mit dem neuen Nintendo-3DS-Spiel!

WERTUNGSTENDENZ | 10 VON 10

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2011

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die ihr hier seht, stammen von Nintendos Pressedatenbank. Sie geben die Bildqualität des Spiels glaubwürdig wieder. Wir konnten uns davon überzeugen.

MARIO KART

Text | Christoph Kraus

Jetzt ist auch die Wuhu-Insel nicht mehr vor Mario und seinen Kart-Kumpels sicher. Wir haben den Nintendo-3DS-Renner gespielt!

Böse Zungen behaupten, die **Mario Kart**-Serie wäre ausgereizt. Und auf den ersten Blick haben die Kritiker recht. Denn was soll uns Nintendo denn noch alles bieten, außer einem Rennspiel für mehrere Spieler, in dem man über spaßige Pisten heizt, im Sekundentakt hinterlistige Extras auf seine Rivalen feuert und versucht, als Erster ins Ziel zu kommen? Doch dies wäre zu kurz gedacht, auf den zweiten Blick offenbart sich nämlich die wahre Stärke der Reihe: Nintendo hat in jedem neuen Ableger mindestens ein neues Spielelement integriert, das für ein völlig anderes Gameplay sorgte. In **Mario Kart: Double Dash!!** saßen zwei Piloten gleichzeitig in einem Gefährt. In **Mario Kart DS** brachte die Möglichkeit, im Windschatten seiner Konkurrenten zu fahren, eine Prise Strategie ins Spiel. Und auch auf dem 3DS maximieren kleine, aber feine Innovationen den Spielspaß. Wir warfen auf der E3 einen ersten Blick auf den Spaßflitzer.

Die Wuhu-Insel ruft

Die beruhigende Erkenntnis nach unserer Spritztour über die Pisten von **Mario Kart** lautet zunächst: Nintendo hat alles richtig gemacht und serviert uns ein Rennspiel, das langjährige Serienkenner genauso mögen werden wie Neueinsteiger. Sebastian Stange fand zwar heraus, dass wir auf den lieb gewonnenen Windschatten wohl verzichten müssen. Dafür tischen uns die Entwickler viele Neuerungen auf. Da wäre zum Beispiel die Tatsache, dass wir erstmals in einem tragbaren **Mario Kart**-Ableger mit selbst erstellten Mii-Figuren ins Fahrzeug steigen dürfen. Als weitere Piloten haben wir bereits Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Koopa, Prinzessin Peach, Bowser und Toad gesichtet. Zudem steht jetzt die Wuhu-Insel, die es schon in **Wii Sports Resort**, **Pilotwings Resort** und **Wii Fit** gab, als Schauplatz zur Auswahl. Aber auch die übrigen Pisten können sich sehen lassen. Da wäre zum Beispiel der Abschnitt, in dem man zuerst ganz regulär über eine asphaltierte Strecke düst und dann urplötzlich unter Wasser das Rennen fortsetzt – ein zusätzlicher Düsenantrieb am Heck der Karts macht den Abstecher ohne Geschwindigkeitseinbußen möglich. Allerdings ist die Fliehkraft

Prinzessin Peachs Schloss hat sich seit **Super Mario 64** optisch deutlich verändert. Man beachte den Gleitflieger zum Aufrüsten des Karts!

Erstmals in der Historie der **Mario Kart**-Serie steht eine Piste zur Auswahl, die aus einem anderen Spiel stammt, nämlich **Donkey Kong Country Returns**.

DAS IST NEU!

N-ZONE verrät kurz und knapp, welche Innovationen euch in Mario Kart auf dem 3DS erwarten.

Clever: Ab sofort bestimmt ihr, welcher Motor euer Gefährt befeuert und welche Reifen es auf der Strecke halten. Die Wahl jedes einzelnen Elements beeinflusst natürlich das Fahrverhalten.

Zur Auswahl steht dabei auch ein Gleitschirm, der es dem Fahrer erlaubt, weite Schluchten schwebend zu passieren. Damit ist so manche Abkürzung möglich, die vorher noch nicht zugänglich erschien.

Nass: Auch unterhalb der Meeresoberfläche liefern sich Mario und seine Freunde heiße Kopf-an-Kopf-Rennen. Als optisches Gimmick klebt sogar eine Turbine am Fahrzeugheck (siehe Bild).

Experimentell: Es gibt nicht nur Pisten aus dem Pilzkönigreich. Erstmals erkundet man auch die beispielsweise aus **Wii Sports Resort** bekannte Wuhu-Insel oder den Dschungel aus **Donkey Kong Country Returns**. Bitte mehr von solchen Ideen!

UNSER FAZIT: Auf den Bildern sieht **Mario Kart** so aus, wie man es kennt und mag – doch liebevoll umgesetzte Neuerungen sorgen dafür, dass sich der neue Spaßflitzer in vielerlei Hinsicht anders spielt als die Vorgänger. Vor allem der Kart-Baukasten verspricht spannende Möglichkeiten.

beim Kurvenschlittern am Meeresgrund viel höher, sodass man leichter aus der Bahn geworfen wird als auf einer Betonbahn. Wobei uns noch niemand die Frage beantworten konnte, wie es Mario und seine Kumpels ohne Sauerstoffflasche so lange dort unten aushalten …

Breitreifen oder Baby-Pneus?

Für eine gehörige Extraportion Taktik sorgt der neue Kart-Baukasten: Ihr habt künftig die Wahl, ob winzige Reifen euer Gefährt auf der Strecke halten oder vielleicht doch lieber extrabreite Pneus, die von einem Lastwagen stammen könnten. Je nach Untergrund empfiehlt es sich, die Bereifung an die Bedürfnisse der jeweiligen Strecken anzupassen. Und wer es ganz ausgefallen mag, kann seinem Kart auch einen Gleitdrachen spendieren, wodurch das schwebende Überwinden weiter Distanzen mühelos gelingt. Wer das raffinierte Zubehör ans Fahrzeug geschraubt hat, erreicht sogar Areale, die ihm ansonsten verwehrt bleiben würden. Serienkenner wissen, wovon wir sprechen: von Abkürzungen.

Fahrgefühl par excellence

In Bewegung hinterlässt **Mario Kart** einen hervorragenden Eindruck: Die kräftigen Farben kommen exzellent zur Geltung und der 3D-Effekt unterstreicht die qualitativ hochwertige Grafik. Noch etwas bieder wirken zum jetzigen Zeitpunkt allerdings ausgerechnet die Rennstrecken: Sie ähneln den Pisten der Vorgängern sehr. Das liegt allerdings vermutlich daran, dass Nintendo mit der E3-Demo das Spiel jedermann zugänglich machen wollte – auch Einsteigern, die mit allzu komplexen Kursen hoffnungslos überfordert wären. Am griffigen Fahrgefühl sollten die Entwickler indes nichts ändern – wie Mario mit einem sekundenlangen Drift um die Kurven schlittert, hat einfach Kultpotenzial! ■

Die Licht- und Spiegeleffekte (auf der Wasseroberfläche im Hintergrund) sind ein wahrer Hingucker. Zudem läuft **Mario Kart** auf dem Nintendo 3DS jederzeit absolut flüssig. Davon überzeugten wir uns auf der E3-Messe höchstpersönlich.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Der Kart-Kult geht weiter!“

Erfindet **Mario Kart** auf dem Nintendo 3DS das Rad neu? Gewiss nicht. Sorgen die Neuerungen, etwa das Drachenflieger-Zubehör oder die freie Wahl der Bereifung, zumindest für ein völlig anderes Spielgefühl? Nicht unbedingt. Stattdessen setzen die Entwickler von Nintendo auf Innovationen im Detail. Dass man die Bestandteile seiner Karossen jetzt beispielsweise selbst zusammenstellen kann, dürfte Tüftlern gerade recht kommen. Unverändert bunt ist hingegen die Grafik: Die Pisten strotzen vor hochwertigen Effekten, was in Bewegung noch viel besser rüberkommt. Wir können euch also versichern: Dieses Kart-Spektakel wird so gut, wie wir es erwarten!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

3DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

VIDEO AUF
DVD
E3-SPECIAL

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Doppelseite hat uns Nintendo zur Verfügung gestellt. Sie zeigen **Luigi's Mansion 2** exakt in der Auflösung, die der 3DS tatsächlich beherrscht.

Hier gibt Professor Immanuel Gidd seinem ängstlichen Schützling gerade wertvolle Instruktionen zur Benutzung des Geister schluckenden Super-Staubsaugers.

Oh Schreck, weg, weg! Luigi hat in dieser Spielszene gerade zwei Geister ertappt und muss sie gleich mit seinem Schreckweg 08/16 einsaugen, um den Spuk zu beenden.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Next Level Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

LUIGI'S MANSION 2

Text | Christoph Kraus

Einmal Geistervilla und zurück: Marios Bruder stolpert erneut durch die Bude, die er einst vom Spuk befreit hat!

Kann uns Nintendo-Fans überhaupt noch etwas in Angst und Schrecken versetzen? Die **Resident Evil**-Serie vielleicht? Die **Silent Hill**-Reihe? Oder vielleicht doch die Frisur von Reggie Fils-Aime, dem amerikanischen Nintendo-Boss? Wie auch immer: **Luigi's Mansion 2** wird die 3DS-Spieler garantiert nicht schocken – und das, obwohl die Handlung des Action-Adventures ausgerechnet in einer Geistervilla angesiedelt ist!

Von den Punch-Out!!-Machern

Die Hauptrolle spielt – wie im GameCube-Original, das einst als Starttitel für die Konsole veröffentlicht wurde – der liebenswerte Feigling mit der grünen Latzhose, der Bruder des weltbekannten Super Mario. Na, ihr wisst schon: Luigi! Sein Popularitätsgrad ist zwar nicht so hoch wie der seines schnauzbärtigen Verwandten, aber sein neuestes Abenteuer für den 3DS wird dennoch den Erwartungen gerecht. Davon durften wir uns beim Bummel über den Nintendo-Stand auf der Electronic Entertainment Expo überzeugen. Am meisten hat uns überrascht, dass das Spiel nicht (wie der GameCube-Vorgänger) vom **Mario**-Konzern höchstpersönlich entwickelt wird, sondern von einem recht kleinen Studio namens Next Level Games. Branchenkenner wissen:

EXQUISITE ERFINDUNGEN

In **Luigi's Mansion 2** hantiert Marios Bruder mit dem Schreckweg 08/16 herum. Wir stellen alle weiteren Erfindungen aus der Werkstatt von Professor I. Gidd vor.

JAHR	ERFINDUNG	SPIEL	BESCHREIBUNG
2001	Schreckweg 08/16	**Luigi's Mansion**	Staubsauger zum Beseitigen von Geistern in Luigis Spukvilla
2002	Dreckweg 08/17	**Super Mario Sunshine**	Wasserspritze mit erweiterbaren Düsen, die Mario etwa zum Schweben dienen
2002	Deppweg 08/18	**Mario Party 4**	Taschenlampe zum Verscheuchen lästiger Geister auf den Spielfeldern
2005	Steckweg 08/20	**Mario & Luigi: Partners in Time**	Koffer zur Aufbewahrung von Gegenständen, Kleidung und Orden (siehe Bild rechts)
2005	Flammschreck 08/25	**Mario & Luigi: Partners in Time**	Utensil zum Versprühen einer Chemikalie zur Rettung des Pilzkönigreichs
2005	Schreckweg 08/25	**Mario Kart DS**	Name von Luigis Kart, das einem Staubsauger massiv ähnelt

Hallo, ist jemand da? Marios Bruder hat beim Rundgang durch die verlassene Villa ganz schön Muffensausen. Immerhin hat seine Taschenlampe volle Batterien.

Die Interaktion mit der Umgebung wird bei **Luigi's Mansion 2** großgeschrieben. So kommt eine stimmige Atmosphäre auf. Richtig gruselig ist das Spiel aber nicht.

Die Jungs haben zuvor beispielsweise die Wii-Sportspektakel **Mario Strikers Charged Football** und **Punch-Out!!** programmiert.

Lug, Trug … und Spuk!

Spielerisch erwartet uns den ersten Eindrücken zufolge eine gelungene Mischung aus Action-Adventure und Geschicklichkeitseinlagen. So bewegt man Luigi mit dem Schiebe-Pad durch das Spukhaus und saugt im Minutentakt neue, widerspenstige Geister ein, die in allen erdenklichen Winkeln der Baracke ihr Unwesen treiben. Das Utensil, das Luigi dabei benutzt, ist offenbar weiterhin der „Schreckweg 08/16". Liebhaber des Seriendebüts wissen: Die Produktbezeichnung des Mega-Staubsaugers ist Programm! Damit die Biester überhaupt weggeblasen werden können, richtet der Spieler zuerst eine Taschenlampe auf sie, denn die Villenbewohner sind äußerst lichtscheu und mögen es gar nicht, wenn man sie einfach so anstrahlt. So hat der Spuk hoffentlich bald ein Ende. Anschließend kommt der Schreckweg zum Einsatz: Mit kräftigen Hauruck-Bewegungen verpasst der Geisterjäger den Gespenstern ein Schütteltrauma und saugt … pardon, schickt sie dann in die ewigen Jagdgründe. Recht so!

Abgespeckte, aber komfortable Steuerung

Wir sind übrigens erstaunt, wie gut die Steuerung funktioniert, selbst wenn man auf dem Nintendo 3DS nur einen einzigen Analogstick (genauer gesagt das Schiebe-Pad) zur Verfügung hat und nicht zwei wie auf dem GameCube-Controller. Zudem lässt sich aufgrund der Bauweise der Konsole – sie besitzt keine analogen Schultertasten – die Sensibilität des Spuksaugers nicht mehr bestimmen, wie es 2001 noch möglich war. Das macht sich aber in der Praxis kaum bemerkbar, denn **Luigi's Mansion 2** macht so, wie es ist, richtig viel Spaß. Das liegt primär an den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten. Es gibt kaum einen Raum, in dem man nicht bestimmte Schränke, Lampen oder Tischdecken untersuchen, beschädigen oder einsaugen kann – das sorgt für eine Menge Entdeckerfreude beim Zocken. Kurz und knapp also: Ja, **Luigi's Mansion 2** wird definitiv gut. Es sieht sogar so aus, als werde es abwechslungsreicher und noch einen Tick hübscher als der Vorgänger. Wir müssen also garantiert nicht zittern und bangen, dass unsere Erwartungen erfüllt werden. Dafür klappern Luigis Zähne angesichts der angriffslustigen Biesterchen umso mehr … ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Hoffentlich dauert der Spuk länger!"

Dass Marios Bruder in die Geistervilla zurückkehrt, war längst überfällig. Schließlich gehört das Action-Adventure **Luigi's Mansion** von 2001 für mich zu den besten GameCube-Spielen überhaupt. Lediglich die Spielzeit empfand ich damals als äußerst kurz und auch an Abwechslung mangelte es bisweilen. Schon jetzt ist absehbar, dass Nintendo zumindest das zweite Problem behebt: Die 3DS-Fortsetzung strotzt vor liebevollen Details, die das Durchqueren der Geistervilla zu einem prickelnden Erlebnis machen. Auch die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung zeugen davon, dass uns durchdacht inszenierte Räume erwarten.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Die rundenbasierten Kämpfe sind zurück, zusätzlich verfügt Mario über neue Fähigkeiten, etwa Gegner auszuschneiden.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2011

PAPER MARIO

Text | Henrike Ledig

Der flache Klempner kehrt zurück, somit steht einem heißen Rollenspiel-Herbst nichts im Weg!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt von der Entwickler-Engine zu stammen. Sie wirken nicht nachträglich geschönt und geben die Grafik originalgetreu wieder.

Die E3 zeigte erstmals, auf was viele Nintendo-Fans schon seit seiner Ankündigung sehnlichst warten: **Paper Mario** kommt zurück und diesmal ist die Scherenschnittvariante des beliebten Klempners sogar in 3D zu bewundern. Wir konnten den Titel auf der E3 spielen und sind jetzt schon sehr angetan: Während der letzte, zweifellos gute Teil viele Fans durch neue Spielkonzepte verärgerte, besinnt sich der neueste Ableger wieder auf seine Wurzeln. Die Kämpfe laufen wieder rundenbasiert ab, es gibt eine Art Auflevel-System, das den ersten beiden Teilen für N64 und GameCube ihren RPG-Charakter verlieh, sowie sogenannte Begleiter. Diese wechselnden Partner helfen Mario beim Kampf gegen Gegner und beim Lösen allerlei mal mehr, mal weniger kniffliger Rätsel in der Papierwelt.

Alles beim Alten?

Was vor allem Kenner der Serie freuen dürfte: Einige Gebiete lösen ein starkes Déjà-vu-Gefühl aus. So durchstreift ihr ein Gebiet, das mit seinem Urwaldcharakter stark an Lavalava-Eiland aus dem ersten Teil erinnert – inklusive dessen fieser Pflanzenwelt. Auch beim Gegner-Konzept bleiben sich die Entwickler treu: Wieder gilt es, sich den Weg durch Gegnerhorden, zum Beispiel Gumbas oder die explosiven Bob-Ombs, zu bahnen. Das ist aber noch nicht alles, denn eine bloße Kopie der früheren Teile ist der neue Ableger für den 3DS nicht. So gibt es neue Items wie den Froschanzug und neue Gegner wie die gemeinen Frostkoopas, die euch in einer kalten Umgebung à la Großfrostheim und Bibber-City auflauern. Auch völlig neue Gebiete gibt es im Pilzkönigreich, etwa eine Welt, die fast komplett aus Spielkarten besteht und Mario wie eine knollennasige Version von **Alice im Wunderland** erscheinen lässt. Natürlich ist die Frage berechtigt, ob es sinnvoll ist, ein Spiel, das gerade mit seinem 2D-Aufbau und den ebenso gestalteten Charakteren spielt, in 3D umzusetzen. Führt das nicht das Spielprinzip ad absurdum? Geht dann nicht der Charme der vorherigen Teile verloren? Wir können euch jedoch beruhigen: **Paper Mario** bleibt den Vorgängern treu und macht vieles besser! Der schräge Humor der Serie und der Charme der eigenwilligen Persönlichkeiten bleiben erhalten und unser Lieblingsklempner sieht dazu besser aus denn je. ■

Obwohl es nur aus Papier besteht, ist das Pilzkönigreich sehr detailverliebt gestaltet. Selbst Toad freut sich darüber!

Erinnert euch die Szenerie an etwas? Sieht fast aus wie Lavalava-Eiland, oder? Wir dürfen gespannt sein.

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Das wird der nächste 3DS-Hit!“

Als Fan der **Paper Mario**-Serie war ich bei der Ankündigung zunächst skeptisch: Ein **Paper Mario** in 3D? Ob das gut geht? Doch die E3 hat mich überzeugt: Das Spielgefühl stimmt, die Präsentation ist einzigartig und es macht Spaß wie eh und je. Hier steht uns der nächste große Hit bevor, der nach **Zelda** den 3DS weiter beflügeln wird, und das hat er auch verdient.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Der 3D-Effekt des Spiels kann hier nicht gezeigt werden. Wie das fertige Produkt aussehen wird, ist noch nicht bekannt.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

ANIMAL CROSSING 3DS

Text | Michael Hanisch

Nintendos Simulations-Reihe baut sich ihr Heim auf dem 3DS.

Eine von Nintendos beliebtesten Videospielserien ist **Animal Crossing**. Nach der diesjährigen E3-Messe ist klar: Die Reihe wird auf dem 3DS fortgesetzt. Das bereitgestellte Material zeigte bereits einige Spielszenen, allerdings gab es noch keine Möglichkeit, selbst zu spielen. Aber bereits jetzt kann man sehen, was aus dem Spiel werden könnte, nämlich ein sehr gutes Spiel für den 3DS, das in puncto Grafik die Wii-Version von **Animal Crossing** überbieten kann, nicht zuletzt dank des hinzugefügten 3D-Effekts.

Wenig Neues?

Was bereits gezeigt wurde, ließ allerdings auch nur auf wenige grundlegende Neuerungen schließen: Es ist wie in den Vorgängern möglich, seinen Avatar frei zu gestalten, sein Heim nach eigenem Geschmack einzurichten, sich mit seinen Freunden im Spiel zu treffen und vielen Aktivitäten in einer frei begehbaren Spielwelt nachzugehen. Es gab auch einen kleinen Hinweis auf eventuelle neue Kreaturen, als das Spielgeschehen eine unbekannte, bärenähnliche Figur zeigte. Der Grafikstil ist ebenfalls zumindest eine kleine Neuerung. Zwar ist das grundlegende Design der Welt gleich geblieben, jedoch sehen der Detailgrad sowie die Texturenschärfe auf dem 3DS sehr gut aus, in gewisser Weise sogar besser als **Animal Crossing: Let's Go To The City** auf der Wii. Hinzu kommt die äußerst gute Einbindung des 3D-Effekts. Eine der Änderungen jedoch wird gerade denen, die die Vorgänger ausführlich gespielt haben, schnell auffallen: Die Figuren sind nun groß und schlank gestaltet, während sie in den Vorgängern eher klein und rundlich waren. Das gefällt vielleicht nicht jedem. Obwohl das bereits gezeigte Material nur eine kurze Vorschau des fertigen Spiels ist, lässt sich doch ein Problem erkennen: zu wenig Innovation für die Serie! Nach bereits drei Spielen auf GameCube, DS und Wii ist immer die gleiche Spielmechanik oder immer dasselbe Spieldesign auf Dauer doch eher ernüchternd. Ob sich daran noch etwas ändert, bleibt abzuwarten, aber ein schlechtes Spiel wird **Animal Crossing** auf dem 3DS nicht.

Heldenhaft: Ihr dürft euren Spielcharakter und dessen Haus so gestalten, wie es euch gefällt. Na, wen sehen wir denn hier?

Mit Freunden spielen: Hängt mit euren Freunden in eurem Haus ab oder erkundet mit ihnen die Welt von **Animal Crossing**.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

„Ein wenig mehr Neues hätte nicht geschadet."

Das **Animal Crossing**-typische Spielkonzept begeistert viele, mich aber nicht so recht. Und auch mit dem neu angekündigten Teil für den 3DS wird sich das aufgrund zu weniger Neuerungen nicht ändern. Dieser Fakt wird Fans der Serie vermutlich auffallen, aber inwiefern sich das negativ auf das fertige Spiel auswirkt, kann noch nicht gesagt werden.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Metal Gay Solid: Diese Tarnung basiert auf dem Foto einer rosafarbenen Blume.

Third-Person-Perspektive: Die 3DS-Version macht einen vorzüglichen Eindruck!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Winter

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

SCREEN-INFO
Die Bilder auf dieser Seite stammen vom Hersteller Konami. Sie zeigen glaubhaft, wie das Spiel in 2D aussieht, wovon wir uns auf der E3 selbst überzeugen konnten.

Text | Uwe Hönig

Eine der besten MGS-Episoden kommt als fantastische 3DS-Version!

Bei **Metal Gear Solid** handelt es sich um eine der berühmtesten Serien der Videospielgeschichte, deren erstes Kapitel bereits 1987 auf dem Nintendo Entertainment System erzählt wurde. Der Ursprungstitel **Metal Gear** erschien damals aber nur in Japan für MSX2-Heimcomputer und das NES. Inzwischen sind zahllose Nachfolger auf den Markt gekommen, wobei sich vor allem die Sony-Systeme als Plattformen für die Hauptgeschichte rund um Solid Snake, Naked Snake und Old Snake herauskristallisiert haben.

Im Spiel **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** werden die Anfänge der höchst verzwickten Gesamtstory thematisiert. Ihr schlüpft in dem Game also nicht in die Rolle des sonst üblichen Helden Solid Snake, sondern erlebt ein Abenteuer aus der Sicht seines Vaters Naked Snake. Zeitlich befinden wir uns im August 1964, die USA hat mit Schrecken die Kubakrise überstanden, doch der Kalte Krieg ist in vollem Gange. In diesem Zusammenhang hat der sowjetische Wissenschaftler Sokolov eine mächtige mobile Kernwaffe entwickelt.

Nukleare Bedrohung

Naked Snake wird nun losgeschickt, um dem Forscher das Überlaufen zu ermöglichen und letztendlich den dritten Weltkrieg zu verhindern. Das grandiose Abenteuer findet hauptsächlich in einer Dschungelumgebung statt, in der sich Snake perfekt verstecken kann. Hilfreich sind dabei auch die verschiedensten Tarnmuster für Snakes Klamotten. Neu bei der 3DS-Version ist die Möglichkeit, mit der eingebauten Kamera ein Foto zu schießen, um dieses dann als Vorlage für Snakes Tarnanzug zu verwenden. Außerdem kommen die Gyro-Sensoren zum Einsatz, wenn ihr beispielsweise eine wackelige Brücke überqueren müsst. Durch leichte Drehbewegungen mit dem 3DS haltet ihr Snake dabei in der Balance und könnt die Passage sicher überwinden. Die stereoskopischen 3D-Effekte erzeugen eine tolle Dschungeloptik und die intuitive Auswahl von Waffen und Gegenständen per Touchscreen wirkt ebenfalls gelungen. Damit dürfte im Winter die wohl beste Version eines Meilensteins der Videospielegeschichte erscheinen – unbedingt vormerken! ■

Unfassbar spannendes Abenteuer: In der Rolle von Naked Snake erlebt ihr den Ursprung der fesselnden **MGS**-Geschichte.

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Sensationelle Umsetzung eines zeitlosen Abenteuers!“

Ich erinnere mich noch gut, wie ich im Winter 2004 die US-Version von *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (PS2) mit Begeisterung gezockt habe. Aufgrund der knackscharfen 3D-Grafik kommt die Dschungelatmosphäre bei der neuen 3DS-Version besser rüber als je zuvor. Außerdem gibt's witzige neue Features wie das „Photo Camo System“, das es ermöglicht, eigene Fotos als Muster für Snakes Tarnanzug zu verwenden!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder kommen direkt vom Entwickler Capcom und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zu unseren Spieleindrücken konnten wir nicht feststellen.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Text | Thomas Eder

Das zweite 3DS-Resi – inklusive Story, Rätseln und Überraschungen!

Nachdem das Augenmerk in den letzten Wochen hauptsächlich auf dem – in den Reihen der Fans nicht unumstrittenen – **Resi**-Ableger **Mercenaries** lag, rückt nach dessen Release jetzt das erste „richtige“ **Resident Evil** für den 3DS in den Vordergrund. **Revelations** soll auch auf dem 3D-Handheld alles bieten, was ein gutes **Resident Evil**-Spiel ausmacht: eine spannende Story, Rätsel, Schreckmomente und eine herausragende Atmosphäre!

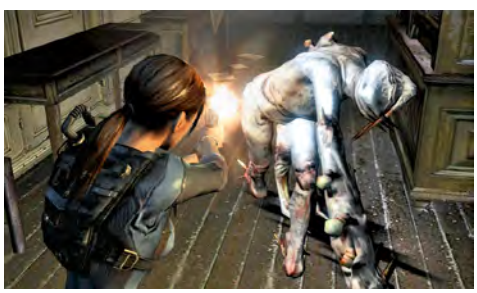
Alle an Bord!

Die Story von **Relevations** handelt im Jahr 2005 zwischen dem vierten und dem fünften Teil der Reihe, Hauptschauplatz ist ein lange verlassen wirkendes Kreuzfahrtschiff. Die Suche nach Serien-Urgestein Chris Redfield und seiner Begleitung Jessica führt die ebenfalls aus den früheren Teilen bekannte Jill Valentine sowie ihren neuen Partner Parker Luciani auf das Schiff, das sich als Vorhof zur Hölle entpuppt. Furchteinflößende Kreaturen belagern den einstigen Urlaubskutter, hinter jeder Ecke des Stahlriesen lauert eine tödliche Gefahr! Doch hält dies Jill und Parker nicht von ihrer aussichtslos scheinenden Suche nach den beiden Vermissten und dem Geheimnis hinter den Vorfällen auf dem Schiff ab – mit Waffengewalt und Köpfchen kämpfen sich die beiden durch das Schiff.

Im Rahmen unserer Anspielsession durften wir die erste Mission anzocken, in der wir als Jill in einem verschlossenen Zimmer aufwachten. Mithilfe eines im Wasser einer Badewanne versteckten Schraubenschlüssels knackten wir ein Panel an der Tür und öffneten diese, indem wir ein simples Schieberätsel lösten. Im dahinterliegenden Bereich konnten wir uns frei bewegen und bekamen es auch gleich mit ein paar Gegnern zu tun, die wir erfolgreich mit einer Pistole, Handgranaten und einer Schrotflinte abwehrten – auch wenn die Munition wie gewohnt sehr knapp bemessen war.

Beeindruckende Grafik

In technischer Hinsicht machte das Spiel einen super Eindruck – vor allem die beklemmende Atmosphäre und die 3D-Darstellung mit zahlreichen schönen Effekten versetzten uns in Staunen. Hierbei handelt es sich zweifelsohne um mit die beste Grafik, die wir bislang auf dem 3D-Handheld sehen konnten. Aber auch die klassisch wirkende Steuerung, bei der der Touchscreen für Rätsel sowie für die Waffen- und Itemauswahl zum Einsatz kommt, gab es – abgesehen von der Kameraführung – keinen Anlass zu Kritik. Falls Neuerungen wie das Spielen unter Wasser, der Objektsensor, mit dem ihr Items aufspüren könnt, sowie das Spielen in Ego-Perspektive noch gut umgesetzt werden, erwartet uns hier ein **Resident Evil**, das sich auch auf dem Handheld nicht vor den legendären Heimfassungen zu verstecken braucht! ■



Altbewährt: Natürlich kommt auch die Action in **Revelations** nicht zu kurz. Das Kreuzfahrtschiff ist voller Gegner!

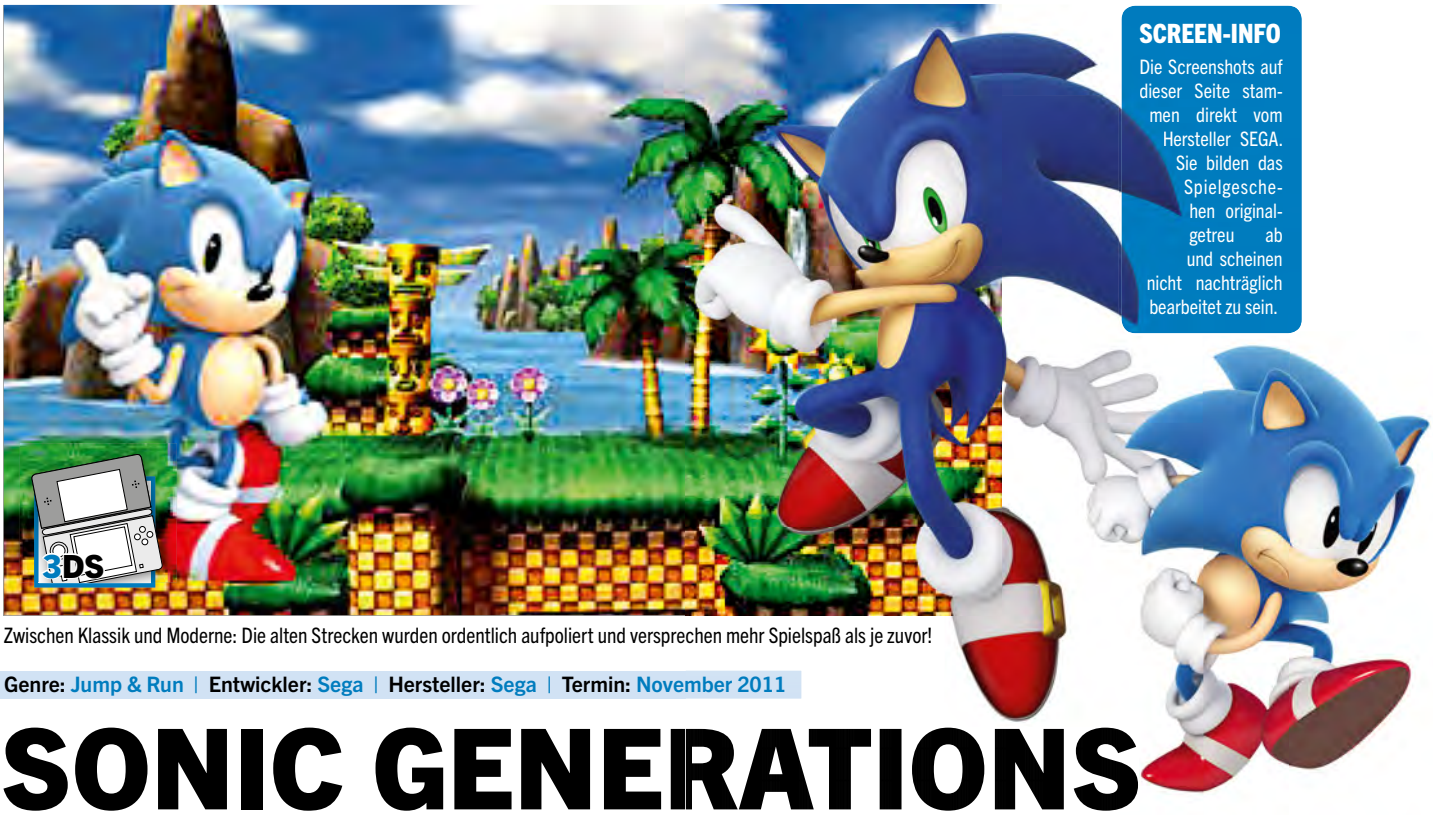
Ein neues Gesicht: Parker Luciani kämpft an der Seite der aus früheren **Resident Evil**-Teilen bekannten Jill Valentine.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Auf diese Kreuzfahrt bin ich richtig heiß!“

Bei **Revelations** sollte kein Wunsch offenbleiben: Das Spiel bietet alles, wofür die Reihe berühmt wurde. Eine spannende Story, tolle Schockmomente, eine gesunde Mischung aus Action und Rätseln sowie eine beeindruckende Technik. Ich freue mich darauf, das Geheimnis des Kreuzfahrtschiffs zu lösen und übe bis dahin das Ballern im **Mercenaries**-Teil.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



SCREEN-INFO
Die Screenshots auf dieser Seite stammen direkt vom Hersteller SEGA. Sie bilden das Spielgeschehen originalgetreu ab und scheinen nicht nachträglich bearbeitet zu sein.

Zwischen Klassik und Moderne: Die alten Strecken wurden ordentlich aufpoliert und versprechen mehr Spielspaß als je zuvor!

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** November 2011

SONIC GENERATIONS

Text | Henrike Ledig

Segas Maskottchen Sonic wird 20 Jahre alt – aber auch als Twen sorgt der pfeilschnelle Igel noch für Adrenalin-Kicks.

Preisfrage: Was ist die beste Möglichkeit, den runden Geburtstag eines Videospielhelden zu feiern? Ein großer Kuchen mit ganz vielen Kerzen? Nein, so einen Geburtstag feiert man am besten mit einem guten Spiel! Das sehen die Verantwortlichen von Sega offenbar genauso, denn pünktlich zum Festjahr erscheint diesen November **Sonic Generations** für den Nintendo 3DS. Wie der Titel bereits vermuten lässt, wird Sonics neuestes Abenteuer mit Zeitmanipulation zu tun haben. Eine mysteriöse Macht lässt in Sonics Universum sogenannte „Zeitlöcher" entstehen, die ihn und seine Freunde in die Vergangenheit versetzen. Dort trifft er nicht nur auf sein früheres Ich, sondern auch auf viele Gefahren, denn die Drahtzieher hinter den Zeitlöchern müssen aufgehalten werden, sonst droht großes Chaos in Vergangenheit und Zukunft.

Zurück in die Zukunft

Passend zur Story reist ihr nun mit Sonic und seinem alten Ich durch 20 Jahre Igel-Geschichte: Von 1991 bis 2011 hat sich schließlich nicht nur im Charakterdesign einiges verändert. Anders als bei anderen Videospielhelden sieht man dem blauen Igel sein Alter deutlich an, aber natürlich nur im positiven Sinne. Rennen kann er aber immer noch wie eh und je, sodass wir uns auf 2D- und 3D-Levels der extraflotten Art freuen können, genau wie wir es eben von Sonic gewohnt sind.

Stachelig in 3D

Sonics neues Abenteuer erscheint zeitgleich auch auf Microsofts Xbox 360 und Sonys PS3, aber nur mit der Version für Nintendos Handheld-Konsole wird es möglich sein, mit dem beliebten Igel und seinem älteren Pendant in 3D durch die Welten zu flitzen! Allein der Gedanke, wie ein Speedboost wohl in 3D umgesetzt wird, lässt Fans schon jetzt einen wohligen Schauer über den Rücken laufen. Auch für Abwechslung ist gesorgt, denn der „klassische" und der „moderne" Sonic verfügen über eigene Fähigkeiten, von denen sie auf den Rennstrecken Gebrauch machen können. Somit müssen wir uns wohl auch über die Langzeitmotivation dieses **Sonic**-Spiels keine Sorgen machen. Im Endeffekt bedeutet das, dass wir die legendären Leveldesigns und die zeitlose Musikuntermalung des Klassikers in zeitgemäßer Optik – und mit interessanten Features gespickt – neu erleben dürfen. ■

Den blauen Igel erwarten auf seinen Zeitreisen auch wieder fiese Bosskämpfe.

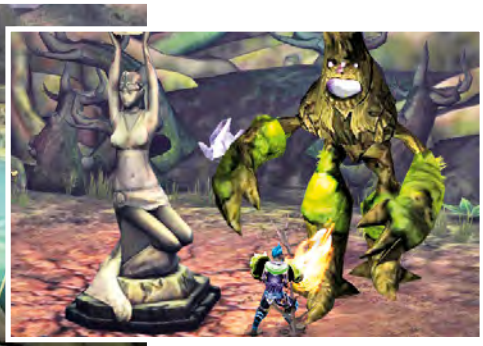
MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Alles Gute zum Geburtstag – und zwar für uns!"

Eigentlich gehört es ja zum guten Ton, dass das Geburtstagskind beschenkt wird, Sega schenkt stattdessen uns ein neues Spiel mit dem flotten Igel und das gefällt mir schon einmal! Das Spiel mit der Zeit ist zwar schon hinlänglich aus Videospielen bekannt, aber ich vertraue den Leuten von Sega einfach mal, dass sie uns nicht enttäuschen werden und ihrem Maskottchen ein Spiel schenken, das es in sich hat.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Schwertattacke: Hier schlägt der sogenannte Vindicator zu. Er beherrscht mächtige Schwerttechniken, kann aber auch heilen!



Großer Brocken: In den Levels trefft ihr auch auf Mittel- und Endbosse. Um sie zu erledigen, ist eine gute Taktik gefragt!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 1. Quartal 2012

HEROES OF RUIN

Text | Sebastian Stange

Schnappt euch drei Freunde und geht auf Monsterjagd!

Manche von euch erinnern sich vielleicht noch an **Geist**, den abgefahrenen GameCube-Shooter. Für den war damals, im Jahr 2005, das Entwicklerstudio n-Space in Florida verantwortlich. Die Jungs haben seitdem aber kein eigenes Spiel mehr produziert, sondern immer nur bekannte Multiplattform-Titel auf DS und Wii portiert. Mit **Heroes of Ruin** präsentieren sie nun ihr erstes eigenes Spiel seit **Geist**. Es ist ein klassisches Action-RPG mit Fantasy-Setting – ein sogenannter Dungeon Crawler. Wir haben den Titel bereits angespielt!

Schöner 3D-Effekt

Es ist selten, dass uns der 3D-Effekt eines 3DS-Spiels derart stark auffällt, wie es in **Heroes of Ruin** der Fall ist. Die Kamera zeigt das Geschehen aus einer Art Vogelperspektive. Im Demo-Level kämpften wir uns durch einen Dschungel, in dem allerlei Grünzeug über dem Spielgeschehen wächst. Das sorgt mit der 3D-Darstellung für einen starken Tiefeneffekt. Es ist, als würde man von oben in die Spielwelt hineinschauen! Das wirkte beim Probespiel so stark, dass wir als Erstes den 3D-Regler ein Stück nach unten schoben. Und das tun wir nicht oft! Die Grafik des Spiels wirkt allerdings etwas grob. Spielfiguren und Gegner werden recht klein und detailarm dargestellt – dafür können bis sich zu vier Spieler gleichzeitig durch die Fantasy-Welt des Spiels metzeln. Dank WiFi-Modus findet ihr weltweit Mitstreiter!

Genretypischer Spielverlauf

Der Spielverlauf entspricht dem, was man vom Genre gewohnt ist. Ihr erstellt einen Charakter, bestimmt sein Aussehen sowie eine dominierende Rüstungsfarbe, die der Übersicht im Kampfgeschehen dient. Dann entscheidet ihr euch für eine von vier Klassen. Zur Auswahl stehen ein wendiger Pistolenschütze, ein mächtiger Schwertkämpfer, ein Zauberer und ein kämpferischer Wilder. Je nach Klasse erwerbt ihr andere Fähigkeiten, könnt andere Items oder Waffen tragen und jeweils eigene Spielweisen entwickeln. Die Steuerung funktioniert ganz gut, allerdings geht das Metzeln recht träge vonstatten. Es kommt weniger auf Geschicklichkeit als vielmehr auf die richtige Taktik und das Zusammenspiel der Talente an. Drei davon lassen sich jederzeit per Tastendruck aktivieren, via Touchpad schaltet ihr zwischen den verschiedenen Skills um. Obendrein wird euch dort eine Karte angezeigt. Insgesamt wirkt **Heroes of Ruin** ganz ordentlich. Ob es auch ein großer Wurf ist, wird sich aber erst im Dauertest zeigen. ■

Revolverheld: Der Gunslinger ballert aus der Ferne und wirft Bomben. Er muss daher stets Abstand zum Gegner halten!

Immer wieder neu: Die Levels werden – bis auf Boss-Arenen und Rätsel-Räume – beim Spielstart automatisch generiert.

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie zeigen die Spielegrafik, wie wir sie auch in der E3-Demo sahen. Allerdings ist der Kamerawinkel im Spiel völlig anders: Ihr betrachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive!

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Für alle, die Fantasy und Nonstop-Action mögen!“

Beim Spielen von **Heroes of Ruin** hatte ich meinen Spaß, der entstand aber vor allem durch die Interaktion mit meinen Mitspielern. Wir unterhielten uns, warnten uns und alberten herum, als wir uns in den automatisch generierten Levels verliefen. Hier liegt das große Potenzial des Spiels: Spaß im Koop-Modus! Ganz alleine könnte die Nonstop-Monsterhatz auf Dauer nämlich etwas öde werden. Mit drei guten Freunden hingegen dürfte eine tolle Stimmung aufkommen. Wie schön also, dass im WiFi-Modus auch der Sprach-Chat des 3DS unterstützt wird!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Wii – DIE SPIELE

Text | Uwe Hönig

Auf dieser und den nächsten Seiten präsentieren wir euch eine Auswahl der besten Wii- und DS-Spiele, die auf der diesjährigen E3 angekündigt worden sind.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Doppelseite stammen von Nintendos offizieller Datenbank zur E3-Messe. Lediglich die Bilder zu **Rayman Origins** und **Spider-Man – Edge of Time** stammen offensichtlich von der Xbox-360-Version.

DIE WICHTIGSTEN Wii-SPIELE

Auf diese Wii-Spiele dürft ihr euch jetzt schon freuen!

Spieltitel	Genre	Hersteller
Die Abenteuer von Tim & Struppi	Action-Adventure	Ubisoft
Dragon Quest Anniversary Collection	Rollenspiel	Square Enix
Dragon Quest X	Rollenspiel	Square Enix
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft
Fortune Street	Simulation/Brettspiel	Nintendo
Go Vacation	Geschicklichkeit	Namco Bandai
Just Dance 3	Geschicklichkeit/Tanzspiel	Ubisoft
Kirby Wii	Jump & Run	Nintendo
Mario & Sonic b. d. Olymp. Spielen: London 2012	Sport	Sega
Mario Party 9	Partyspiel	Nintendo
Mystery Case Files: The Malgrave Incident	Geschicklichkeit/Puzzle	Nintendo
Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft
Rhythm Heaven	Geschicklichkeit	Nintendo
Spider-Man – Edge of Time	Action	Activision
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Action-Adventure	Nintendo
Xenoblade Chronicles	Rollenspiel	Nintendo

Wie in jedem Jahr überschlagen sich auf der E3 die Ankündigungen für hochkarätige Spiele. Und auch wenn Nintendo mit der Wii U eine heiße neue Konsole vorgestellt hat, heißt das noch lange nicht, dass jetzt auf einmal keine Wii-Spiele mehr erscheinen werden. Der Software-Nachschub für die nächste Zukunft ist auf jeden Fall gesichert. Vorhang auf für die besten Wii-Spiele der Messe! ■

Spider-Man – Edge of Time

Genre: Action // **Hersteller:** Activision // **Termin:** 28. Oktober 2011

Letztes Jahr ist mit **Spider-Man: Shattered Dimensions** ein überraschend gutes Spiel rund um Spidey erschienen – und das ganz ohne Kinovorlage! Ebenso verhält es sich mit dem für Herbst angekündigten indirekten Nachfolger **Spider-Man – Edge of Time**. Schließlich wird es noch eine ganze Weile dauern, bis **Spider-Man 4** seine Kinopremiere feiert (der weltweite Start des 3D-Films ist für den 3. Juli 2012 geplant). Im neuen Spiel übernehmt ihr natürlich die Rolle des berühmten Spinnenmanns, der diesmal aber nur zwei Anzüge verwenden darf (Amazing Spider-Man und Spider-Man 2099). Während die vier Anzüge in **Shattered Dimensions** in jeweils voneinander abgetrennten Welten zum Einsatz kommen, bietet **Edge of Time** ein etwas verändertes Spielkonzept. Die Aktionen von Amazing Spider-Man und Spider-Man 2099 sind nämlich miteinander verknüpft. Ein völlig neues Cause-and-Effect-Gameplay verändert durch eure Handlungen die Welt des anderen Spider-Man direkt in Echtzeit – klingt interessant!

Rayman Origins

Genre: Jump & Run // **Hersteller:** Ubisoft // **Termin:** 4. Quartal 2011

Wie der Titel des Spiels bereits vermuten lässt, unternehmt ihr in **Rayman Origins** eine Reise in die Vergangenheit. Ihr erlebt demnach das allererste Abenteuer des sympathischen Helden Rayman, das zeitlich vor dem ersten Teil der Serie spielt. Im Verlauf des abgedrehten Spiels wird sogar verraten, warum dem kleinen Hauptdarsteller die Extremitäten fehlen. Ziel des farbenfrohen Jump & Runs ist es, Polokus Stimmung aufzuhellen. Der Gott leidet unter Albträumen, die allerlei Bösewichte in seinem Reich erscheinen lassen. Rayman und seine Partner, der blaue Frosch Globox sowie zwei namentlich bisher nicht genannte Kleinlinge, sollen nun die Kastanien aus dem Feuer holen und eine ganze Armee von Gegnern zum Teufel jagen. Dabei verspricht vor allem der Offline-Koop-Modus für vier Spieler unheimlich viel Spaß. Wir freuen uns auf jeden Fall tierisch auf dieses klassische Jump & Run mit Rayman! Einziger Wermutstropfen: Es gibt leider noch keinen genauen Erscheinungstermin.

Die Abenteuer von Tim & Struppi: Das Spiel

Genre: Action-Adventure // **Hersteller:** Ubisoft // **Termin:** Oktober 2011

Das für Oktober angekündigte **Tim & Struppi**-Spiel basiert auf dem kommenden Kinofilm unter der Regie von Steven Spielberg. In den Rollen von Tim, Struppi, Kapitän Haddock und drei weiteren Charakteren sollt ihr eine Verschwörung aufdecken und nach einem mysteriösen Schatz suchen. Die Schauplätze aus dem Film dienen dabei als Kulissen für abwechslungsreiche Aufgaben, die von Schwertkämpfen über Plattform- und Kletterpassagen bis hin zu dramatischen Flugeinlagen reichen. Abgerundet wird das Abenteuer durch einen Koop-Modus, bei dem ihr die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere geschickt kombinieren müsst.

Xenoblade Chronicles

Genre: Rollenspiel // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** 2. September 2011

Wii-Fans können sich mit **Xenoblade Chronicles** auf ein episches Rollenspiel von den **Xenogears**- und **Xenosaga**-Machern freuen, das mit unglaublich großen, frei erkundbaren Arealen und einem fetten Echtzeit-Kampfsystem aufwartet. Die ersten bewegten Bilder versprechen eine grandiose Optik mit toller Weitsicht und tadellosen Animationen. Im Spiel dürft ihr Beziehungen zu anderen Charakteren pflegen und auf vielfältige Weise eure Hilfe anbieten. Dafür bekommt ihr dann wiederum Unterstützung, etwa beim Krieg zwischen Menschen und Robotern.

Just Dance 3

Genre: Geschicklichkeit/Tanzspiel // **Hersteller:** Ubisoft // **Termin:** Oktober 2011

Die erfolgreiche **Just Dance**-Serie geht in die dritte Runde und bietet einmal mehr unkompliziertes Tanzvergnügen für bewegungswillige Zocker. 40 neue Tracks und eine Tonne motivierende Spielmodi für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig sorgen nicht nur auf eurer nächsten Party für gute Laune!

DS-GAMES

Langsam macht es sich bemerkbar, dass für den Nintendo DS nicht mehr ganz so viele neue Games erscheinen. Schließlich ist mit dem 3DS bereits ein schnieker Nachfolger verfügbar und wenn man sich die Releaselisten der Hersteller anschaut, wird deutlich, dass immer mehr Spiele exklusiv für die neue Hardware hergestellt werden. Dennoch waren auch für den guten alten DS ein paar hitverdächtige Titel auf der E3 zu sehen. Und hier kommt der Überblick! ■

DIE WICHTIGSTEN DS-SPIELE

Auf diese 3DS-Spiele dürft ihr euch jetzt schon freuen!

Spieltitel	Genre	Hersteller
Ben 10: Galactic Racing	Rennspiel	Namco Bandai
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Rollenspiel	Square Enix
Kirby Mass Attack	Jump & Run	Nintendo
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Action-Adventure	Warner Interactive
Prof. Layton und der Ruf des Phantoms	Rätselspiel	Nintendo
Super Fossil Fighters	Rollenspiel	Nintendo
X-Men Destiny	Action	Activision

Dragon Quest Monsters: Joker 2

Genre: Rollenspiel // **Hersteller:** Square Enix // **Termin:** Sommer 2011

Der Nachfolger des außergewöhnlichen Rollenspiels **Dragon Quest Monsters: Joker** steht in den Startlöchern und bietet wieder bewährtes RPG-Gameplay mit einer Prise **Pokémon**. Das Spiel enthält nämlich über 300 Monster, die im Kampf (ihr müsst die Biester zuerst schwächen) eingefangen werden dürfen. Per „Synthese“ lassen sich die Kreaturen sogar kreuzen, um so noch mächtigere Verbündete zu erschaffen. Habt ihr eine schlagkräftige Truppe beisammen, geht’s ab ins Wi-Fi World Tournament, wo ihr euch mit anderen Zockern messen könnt!

Super Fossil Fighters

Genre: Rollenspiel // **Hersteller:** Nintendo // **Termin:** Herbst 2011

Ähnlich wie bei **Spectrobes** müsst ihr bei **Super Fossil Fighters** zunächst auf die Suche nach Fossilien gehen, um diese zum Leben zu erwecken. Je nach Fundstück und eurer Sorgfalt beim Säubern steht euch in den anschließenden Kämpfen ein mehr oder weniger starker Dino zur Verfügung. Wenn ihr Glück habt, ergattert ihr einen sogenannten Super Evolver: Dabei handelt es sich um einen Dino, der sich in eine mächtigere Form weiterentwickeln kann.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Wir gehen also davon aus, dass das Spiel auf unserer Wii so aussieht wie hier gezeigt. Gut so!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

MARIO PARTY 9

Text | Michael Hanisch

Nach langer Pause kehrt Marios Party auf der Wii zurück!

Lang haben die Fans gewartet und gebangt: Nach **Wii Party** war man sich fast schon sicher, dass die **Mario Party**-Serie nach dem achten Teil nicht mehr fortgesetzt wird. Bis zur diesjährigen E3-Spielemesse in Los Angeles, auf der Nintendo überraschend **Mario Party 9** angekündigt hat – wenn auch anfangs nur indirekt durch einen **Mario Party 9**-Ordner samt Materialien auf dem Nintendo-Presseserver. Als Veröffentlichungstermin wurde vorerst nur 2012 in den Raum geworfen – Genaueres ist derzeit noch nicht zum neuesten Ableger der Reihe bekannt. Und auch wenn die Infos zu dem Spiel derzeit noch sehr überschaubar sind, zeigen der Trailer sowie die bereitgestellten Bilder allerdings schon, welchen Weg die bekannte Partyspiel-Serie für die Zukunft einschlägt.

Neue Konzepte

Aus ersten Bildern und dem Trailer-Video lässt sich erschließen, dass es diesmal auf dem Spielbrett keinerlei Münzen, sondern Silbersterne als Indikator für den Punktestand gibt. Die silbernen Himmelskörper sind hierbei auf dem Brett verteilt und können ohne großen Aufwand eingesammelt werden. Doch aufgepasst: Lilafarbene Sterne sorgen für Punktabzug! Die altbewährten Münzen kommen allem Anschein nach wohl nur noch in Minispielen zum Ermitteln des Siegers zum Einsatz. Apropos Minispiele: Es soll mindestens 21 neue Minispiele geben – außerdem konnte man bereits ein neues Spielbrett sehen. Inwiefern sich diese Zahlen noch ändern, ist noch nicht bekannt. Zusätzlich zeigt der Trailer einen besonderen Fortbewegungsmodus, bei dem alle vier Teilnehmer der Runde – die natürlich wieder von vier verschiedenen Spielern gesteuert werden können – in einem speziellen Fahrzeug zusammen über das Brett ziehen. Die Effekte der Felder wirken hierbei jedoch nur auf denjenigen, der gerade am Zug ist. Daneben wird es auch Minispiele geben, bei denen ihr Bowser Jr. besiegen müsst. Welche Auswirkungen diese Minispiele auf das Spielgeschehen auf dem Brett haben, ist allerdings noch nicht bekannt. Was aber kein Geheimnis mehr ist, sind zwei neue Charaktere: Shy Guy und Koopa. ■

Gumba-Bowling: Hier seht ihr eines der Minispiele von **Mario Party 9**. Wie viele es letztendlich sein werden, ist nicht bekannt.

Einer gegen drei: In diesem Minispiel soll der einzelne Spieler das Dreierteam mithilfe einiger Fallen ausschalten.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

„Da fehlt doch nur noch der Online-Modus!“

Bei den letzten **Mario Party**-Teilen schien die Luft aus der Reihe raus zu sein. Doch Nintendo ließ die Serie nicht einschlafen, sondern legte mit einem neuen Teil für die Wii nach, der dank Neuerungen einen Aufschwung bringen könnte. Was mir noch für den perfekten Partyspaß fehlt und bislang nicht angekündigt wurde, ist ein funktionierender Online-Modus.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Die Screenshots sehen nicht so aus, als ob sie nachträglich bearbeitet worden wären.

Genre: Partyspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2011

FORTUNE STREET

Text | Michael Hanisch

In Japan ein Hit: das Partyspiel von Nintendo und Square Enix

Fortune Street hat sich in Fernost bereits einen Namen gemacht: Der erste Teil erschien exklusiv in Japan für den Nintendo DS und fand in den Reihen der Spieler positiven Anklang. Kürzlich wurde ein neuer Teil der Serie auf der Wii für Nordamerika zum Winter 2011 angekündigt. Und es ist auch sehr wahrscheinlich, dass das Spiel europäische Gefilde erreichen wird. Das grundlegende Gameplay von **Fortune Street** ist recht einfach erklärt: Auf einem speziellen Spielbrett bewegt ihr eure Figur im Stil eines Teils der **Mario Party**-Serie, kauft Geschäfte, investiert in den Börsenmarkt und handelt mit Symbolen bei der Bank.

Ein Hauch von Mario Party

Was auf den ersten Blick wie eine Abwandlung von **Monopoly** aussieht, entpuppt sich als ein interessantes Partyspiel für gesellige Spieleabende. Während der Anfänger-Spielmodus eine gute Möglichkeit darstellt, das Spiel erst einmal kennenzulernen und sich wichtige Grundstrategien anzueignen, bieten höhere Schwierigkeitsgrade neben komplexeren Strategien und komplizierteren Herausforderungen auch die Möglichkeit, den Börsenmarkt zu beeinflussen. Was das Charakterdesign betrifft, dürfen sich sowohl Fans des Pilzkönigreichs als auch Fans der **Dragon Quest**-Reihe freuen, denn **Fortune Street** bietet beliebte Figuren aus beiden Spiele-Universen auf. Wer trotzdem keine Lust auf diese Charakterauswahl hat, kann aber genauso gut seinen eigenen Mii benutzen. **Fortune Street** ist keinesfalls ein Spiel, bei dem es einfach nur auf ein schnelles Vorankommen des Spielers ankommt. Vielmehr ist es wichtig, taktisch vorzugehen, sodass man am meisten Profit macht, und zwar durch auf dem Weg eingesammelte Symbole oder gut platzierte Geschäfte. Profit macht ihr außerdem, indem ihr die Symbole auf dem Spielbrett bei der Bank verkauft oder euch ein Geschäft kauft. Wenn dann ein anderer Spieler auf diesem Feld landet, muss er wie bei **Monopoly** eine Gebühr entrichten, die ihr danach in dem jeweiligen Geschäft einsacken könnt. ■

Finanzmanagement: Kauft euch Geschäfte und lenkt eure Mitspieler dorthin, um ihnen ihr Geld abzunehmen.

Würfelglück: Wie bei **Mario Party** bewegt ihr euch auf einem Spielbrett, indem ihr einen Würfel rollt.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

„Interessanter Mix“

Mario Party mit einem Schuss **Monopoly** – wahrscheinlich kommt **Fortune Street** mit diesen Zutaten nicht bei jedem Spielertypus an. Aber ich persönlich finde, dass es sich durchaus lohnen könnte, dieses Spiel im Auge zu behalten, da es tatsächlich das Zeug dazu hat, ein kleines Taktik-Highlight auf der Wii zu werden. Mein Interesse hat es jedenfalls schnell geweckt.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** HAL Laboratories | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2011

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Ob die fertigen Produkte auf Wii und DS schließlich so aussehen, lässt sich noch nicht sagen.

KIRBY

Text | Michael Hanisch

Kirby kehrt auf der Wii zu seinen Wurzeln zurück – und bringt auch gleich seine Freunde mit!

Auf der diesjährigen E3-Messe wurde für die Wii der nächste Ableger der **Kirby**-Serie angekündigt. Auf den ersten Blick sieht man: Kirby kann seine berühmteste Fähigkeit, nämlich seine Gegner einzusaugen und so ihre Eigenschaften zu kopieren, wieder einsetzen, nachdem er in seinem letzten Wii-Abenteuer nicht dazu in der Lage war. Diese wird er auch in seinem neuen Abenteuer brauchen. Sein Ziel: einem gestrandeten Alien helfen, sodass dieser zu seinem Heimatplaneten zurückkehren kann. Sein Raumschiff ist nämlich abgestürzt und die Teile sind über ganz Traumland verteilt.

Party-Spaß

Allein müsst ihr das Abenteuer nicht bestreiten. Jederzeit können bis zu drei Freunde einfach ins Spiel einsteigen und mit euch kämpfen – in den Rollen von Meta-Knight, König Dedede und Waddle Dee. Außerdem ist es neben den altbekannten Angriffen wie dem Schwert und einigen neuen, bisher nicht genauer bekannten Attacken möglich, sogenannte Superfähigkeiten zu erlangen, indem besondere Gegner aufgesaugt werden. Als Beispiel dafür wurde das „Super Schwert“ genannt, ein sehr großes Schwert, das beim Schwingen einen Großteil des Bildschirms ausfüllt. ■

Staubsauger: Im neuesten Spiel darf Kirby wieder alles Mögliche einsaugen.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

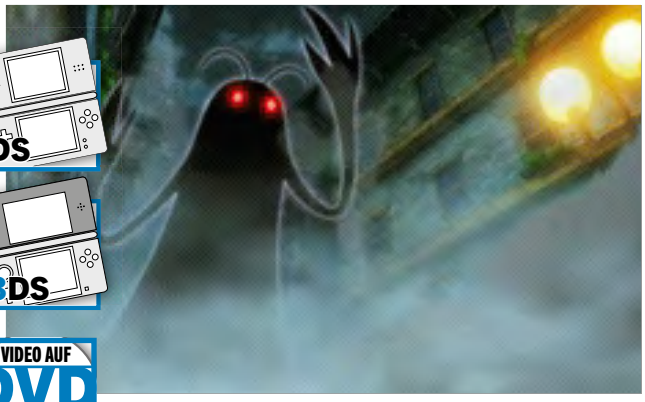
„Noch eine Neuauflage einer alten Spieleserie?“

Wenn man sich mal die letzten großen Nintendo-Jump&Runs anschaut, bemerkt man eines: Mario, Donkey Kong und nun auch Kirby kehren zu ihren simplen „Von links nach rechts laufen und dabei springen“-Wurzeln zurück. Hinzu kam jedoch der Mehrspielermodus, der bei den genannten Titeln richtig gut war. Daher freue ich mich auf das neue Spiel um die rosa Kugel.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

KIRBY AUF DEM DS

Neben dem neuen Wii-**Kirby** wurde auf der diesjährigen E3-Messe auch **Kirby: Mass Attack** exklusiv für den DS angekündigt. In diesem Spiel wird Kirby von einem Bösewicht mit einem magischen Stab in zehn Teile aufgeteilt. Somit habt ihr zehn Kirbys zur Verfügung, um den Bösewicht zu bezwingen und seine Taten ungeschehen zu machen. Dabei ist es wichtig, die Kirbys mit dem Touchpen entweder einzeln oder gemeinsam so zu steuern und mit Fähigkeiten auszustatten, dass ihr das Abenteuer besteht. **Kirby: Mass Attack** wurde von Nintendo für den 19. September 2011 angekündigt.



Layton 4 (DS): Das Phantom, welches dem Spiel seinen Namen gibt, ist einer der Auslöser für die Handlung des letzten **Layton**-Spiels auf dem DS.

Layton 5 (3DS): In einigen Spielabschnitten des ersten 3DS-**Laytons** begleitet ihr Professor Layton in seiner Jugend und löst selbstverständlich auch wieder diverse Rätsel.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level 5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

PROFESSOR LAYTON

Text | Michael Hanisch

Im Überblick: die kommenden DS- und 3DS-Rätseleien mit dem legendären Nintendo-Professor!

Auf der diesjährigen E3-Messe wurde nun endlich der vierte Teil der **Professor Layton**-Reihe offiziell für die USA zum Herbst 2011 angekündigt. und in diesem Zeitraum soll das Rätselspektakel auch in Europa erscheinen. Der deutsche Titel steht seit Kurzem fest: **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** wird das Spiel hierzulande heißen. Der vierte Teil der Serie wird zugleich der letzte sein, der auf dem DS erscheint, zudem läutet er eine neue Trilogie ein, die zeitlich vor den drei bereits erschienenen DS-Spielen angesiedelt ist.

Im vierten Ableger der Serie zieht es euch in das Dorf „Mist Harely“. Clark Triton, Laytons College-Freund und der Vater von Luke, dem Assistenten des Professors, bittet um Unterstützung, da in dem Dorf ein Ungeheuer wütet, welches von einem mysteriösen Mann mithilfe einer geheimnisvollen Flöte kontrolliert wird. Neben der Handlung wird auch Lukes Vergangenheit – speziell, wie er Laytons Assistent wurde – beleuchtet. Und wer das Hauptspiel einmal durchgespielt hat, darf sich an „Layton's London Life“, einem eigenständigen Rollenspiel, versuchen.

Laytons Zukunft in 3D

Während er in Europa erst noch seinen finalen DS-Auftritt bekommen wird, hat Professor Layton in Japan bereits den 3DS erreicht. **Professor Layton and the Mask of Miracles** knüpft im Hinblick auf die Story am vierten Teil der Serie an. Auf der Suche nach der titelgebenden „Maske der Wunder“, die dem Träger Wünsche erfüllt, gelangen der Prof und seine Freunde in die Stadt Montdol. Serientypisch erwartet euch dort eine Vielzahl neuer Rätsel! Abseits der Haupthandlung bekommt ihr auch die Möglichkeit, den jungen Professor Layton in diversen Rückblenden zu begleiten. Eine weitere Neuerung sind 3D-Charaktermodelle, allerdings bleiben in Dialogszenen und Zwischensequenzen die gezeichneten Figuren erhalten. Weiterhin steht mit **Professor Layton vs. Phoenix Wright**, einem Spiel, das von Level 5 und Capcom in Kooperation entwickelt wird, sogleich der nächste Ableger fest. Darin müssen die Helden dieser beiden Spielserien zusammenarbeiten, um den „Geschichtenerzähler“ in der Stadt „Labyrinth City“ aufzuhalten. Release ist frühestens 2012. ■

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf dem DS/3DS konnten wir allerdings nicht feststellen.

MEINUNG
MICHAEL HANISCH

„Noch zwei Gründe, mir endlich einen 3DS zuzulegen!“

Als ein Fan der **Professor Layton**-Spiele freue ich mich schon sehr auf die kommenden Spiele – für DS und den 3DS. Zwar finde ich den Wechsel der Charaktermodelle von 2D zu 3D bei den 3DS-Titeln ungewohnt, aber wenn die Rätsel fordern und auch die Geschichte fesselt, ärgert mich das wenig.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Layton 4 (DS): Selbstverständlich dürft ihr euch wieder in zahlreichen Rätseln austoben – hier müsst ihr die Kugel auf der linken Seite in die Markierung rechts steuern.

Layton vs. Phoenix Wright (3DS): Professor und Anwalt müssen zusammenarbeiten, um Labyrinth City zu retten – dabei sollen Elemente beider Spielserien genutzt werden.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS/3DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

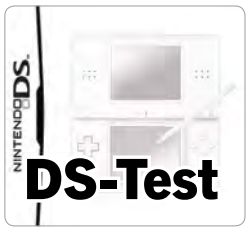
Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist …

… bester Dinge, was die Wii U anbelangt. Sowohl die Hard- als auch die angekündigte Software der neuen Nintendoheimkonsole haben einen super Eindruck hinterlassen. Und die Wartezeit können wir mit dem 3DS und den angekündigten Wii-Hits überbrücken!

… in Urlaubslaune. Nachdem Christoph sich im Juni zwei Wochen lang fernab der Arbeit erholen durfte, wird's nun auch für Tom höchste Zeit, den lang ersehnten Urlaub anzutreten.

Christoph Kraus // feiert …

… sechs Jahre N-ZONE: Christoph kann sich noch gut an seinen ersten Arbeitstag am 04. Juli 2005 erinnern. Sein erster Test war **Fantastic Four** für den Game Boy Advance. Das waren noch Zeiten, als Spiele noch ausschließlich mit Tasten gesteuert wurden. Ganz ohne Touchscreen-Sperenzchen!

… 25 Jahre Zelda: Zum Wiegenfeste brennt er keine Kerze ab, sondern ganz stilecht eine FACKEL! Herzlichen Glückwunsch, Link!

Sebastian Stange // wurde …

… vom Nintendos E3-Lineup überwältigt. Mit dermaßen tollen Ankündigungen hat selbst ein erfahrender Hase wie Sebastian nicht gerechnet. Die Wii U und die Möglichkeit, die neue Hardware auszuprobieren, waren für ihn die Highlights der Messe!

… zum Grillmeister auserkoren. Nachdem Sebastian bereits seinen Bekanntenkreis regelmäßig mit Grillspezialitäten überrascht, darf er dies nun beim Firmenfest des Verlags auch für die Kollegen tun.

Uwe Hönig // stärkt …

… seinen Rücken mit Yoga: Die Kollegen lachen darüber, bis auf die wenigen, die sich auskennen. Aber wir werden sehen, wer am Schluss lacht, wenn die unsportlichen Witzemacher ihren verdienten Hexenschuss bekommen!

… seinen Triggerfinger mit Resi: Das neue Resident Evil für den 3DS ist total cool und sackschwer. Leider haben sich die Entwickler eine Frechheit geleistet – der Spielstand lässt sich nicht löschen!

Matthias Schöffel // freut sich …

… am neuesten Zugang im privaten Spiele-Archiv: einem voll analogen Tischkicker. Zuerst überwog ja die Skepsis, die bei Miniaturausführungen von bewährten Kneipen-Klassikern ja durchaus angebracht ist (Billard & Flipper taugen in klein meist nicht viel), aber der Kicker macht Laune. Kein Abend mehr ohne Turnier.

… auf seinen diesjährigen Besuch bei Mario und Luigi. Das Häuschen in Ligurien ist gebucht. Ist zwar noch ein paar Wochen hin, aber Vorfreude ist ja die schönste aller Freuden.

David Mola // verabschiedet sich …

… von alten Vorurteilen. Mit der Wii U hat Nintendo nun endlich eine zeitgemäße Konsole mit HD-Optik angekündigt. Somit werden viele fiese Sprüche der Microsoft- und Sony-Kollegen bald der Vergangenheit angehören. Juhu!

… in einen zweiwöchigen Urlaub. Na ja, es werden eher zwei Wochen Gitarren-Aufnahme-Marathon, aber darauf freue ich mich ungemein! Im Herbst gibt es dann die Früchte dieser Arbeit in Form eines Albums meiner Band zu hören!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

David Martin

… darf stolz sein. Die schlaflosen Nächte während der E3-Messe, in denen David fleißig die Stellung in der Redaktion hielt, um die Besucher unseres Internetauftritts unter www.videogames-zone.de auf dem Laufenden zu halten, haben sich gelohnt: Mit so vielen Neuigkeiten hätte er nämlich nicht gerechnet. Danke David!

Michael Hanisch

… relaxt erst mal. Als einer der Neuen wurde Michael gleich mal ordentlich mit Arbeit versorgt. Da hat er sich jetzt ein wenig Entspannung verdient. Und privat freut er sich auf die vielen Neuankündigungen der E3-Messe – allem voran natürlich die Wii U. Wenn es bis zum Release nur nicht noch so lang dauern würde …

Henrike Ledig

… ist auf Achse. Der Neuzugang ist knapp vor Redaktionsschluss noch samt botanischer Begleitung in Form eines geschichtsträchtigen Bonsais aus dem lieblichen Schwabenländle zur Redaktion gestoßen. Somit steht nichts mehr im Wege, dass sie in den nächsten Monate dem N-ZONE-Team unter die Arme greift!

Maik Koch

… will die Wii U. Jetzt! Mit der Ankündigung des Wii-Nachfolgers hat Nintendo das Spielerherz unseres Online-Redakteurs Maik im Handumdrehen für sich gewinnen können. Einziger Haken daran: Maik will sich die Zeit bis zum Release 2012 nicht mit der alten Wii totschlagen. Nintendo-Games in HD – her damit!

Lukas Schmid

… transformiert. Unser tapferer Schreiberling quälte sich diesen Monat durch sämtliche **Transformers 3**-Versionen für die Nintendo-Konsolen. Ganz ehrlich, so schwer ist es ihm noch nie gefallen, während einer Test-Session nicht in Tiefschlaf zu verfallen. Aber immerhin: Privat konnte er sich mit **Ocarina of Time 3D** die Zeit vertreiben!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	FAST (WiiWARE)	SOLATOROBO (DS)	RESIDENT EVIL: MERC. (3DS)	RESIDENT EVIL: MERC. (3DS)
FLOP-TITEL	ONE PIECE GIGANT BATTLE! (DS)	TRANSFORMERS 3 (Wii)	TRANSFORMERS 3 (Wii)	TRANSFORMERS 3 (Wii)
RESIDENT EVIL: MERCENARIES (3DS)	Dieses deftige Actionspiel hätte ein Pflichtspiel für Serienkenner werden können, aber die Spielzeit ist viel zu kurz. Außerdem hat man sich irgendwann sattgezockt. Das brauche ich definitiv nicht! **6**	Ich habe mir im Vorfeld nicht mehr erwartet, als was **Mercenaries** letztendlich bietet: kurzweilige Action, der es auf Dauer aber an Abwechslung fehlt. Mir persönlich fehlt eine spannende Story! **7**	Mir gefällt's, auch wenn **Mercenaries** nicht auf Augenhöhe mit den anderen **Resi**-Spielen ist. Besonders für eine flotte Runde zwischendurch oder im Koop ist die Ballerei trotz einiger Makel klasse! **8**	Endlich gibt es die **Mercenaries**-Action auch für eine Mobilkonsole! Das Schießbuden-Gameplay ist einfach perfekt für unterwegs geeignet und macht tierisch Spaß. Nur der unlöschbare Spielstand nervt! **9**
∅ WERTUNG: 7,5 Test S. 56				
TRANSFORMERS 3 (Wii)	Das neueste **Transformers**-Wii-Spiel ist so billig gemacht wie der zugehörige Film. Wenn ich eine Krawumm-Knall-Wumms-Schepper-Orgie sehen will, gehe ich lieber in einen Steinbruch. **5**	Weder mit den Filmen noch mit den Spielen konnte ich bislang viel anfangen. Ganz anders bei **Tansformers 3**: Hier konnte ich wenigstens herzhaft über das Gameplay und die Technik lachen! **3**	Oje, das war wohl nichts! Das neue **Transformers** ist selbst einem bekennenden Fan trashiger Games wie meiner Wenigkeit zu mies. Ich habe mir nicht viel von dem Spiel erwartet, aber so wenig nun auch nicht! **3**	Ich kann mich an die akzeptablen Umsetzungen der ersten beiden Kinofilme erinnern und an ein sehr gutes Game namens **Kampf um Cybertron**! **Transformers 3** kann da nicht im Geringsten mithalten! **4**
∅ WERTUNG: 3,75 Test S. 58				
NARUTO SHIPPUDEN 3D (3DS)	Da ich mit japanischen Animes ohnehin nichts anfangen kann, mache ich auch um diesen Nintendo-3DS-Titel einen großen Bogen. Naruto? Kein Schimmer, wer oder was das überhaupt ist! **4**	Wäre ich noch einmal 15 Jahre jünger, könnte ich mit diesem Spiel wahrscheinlich sogar etwas anfangen. Denn schlecht spielt es sich nicht, doch wird dies vom Drumherum wieder zunichtegemacht. **6**	Ich finde den Ninja-Bengel an sich zwar ultranervig, doch die Spiele waren bislang immer recht gut. So auch das erste 3DS-**Naruto**, mit dem ich einige unterhaltsame Stunden verbracht habe. **7**	Die Anime-Serie rund um den frechen Ninja aus Konoha ist sehr beliebt. Ständig erscheinen neue **Naruto**-Videospiele und die meisten bieten ordentliche Action, so wie auch der aktuelle 3DS-Titel! **7**
∅ WERTUNG: 6,0 Test S. 60				
CUBIC NINJA (3DS)	Den Namen **Cubic Ninja** habe ich noch nie gehört. Ich könnte jetzt zwar recherchieren, was für eine Art Spiel das sein soll, aber stattdessen sage ich mir lieber: Ist mir doch egal. Ist bestimmt kein Überflieger. **?**	Nein – der Stil dieses Games hat mir so gut gefallen und dann lässt es sich nicht vernünftig steuern! Die Steuerung mit den Neigungssensoren funktioniert hier nicht in Verbindung mit 3D. Schade ... **5**	Der Stil von **Cubic Ninja** gefällt mir zwar sehr gut, aber mit der Steuerung via Neigungen konnte ich mich nicht anfreunden. Hier stimmt der Ansatz, die Umsetzung hingegen lässt noch einige Wünsche offen. **7**	Das Spielprinzip von **Cubic Ninja** ist kurzweilig und dank lustiger Animationen kommt der Spaß nicht zu kurz. Nur die Steuerung per Neigen und Wenden ist nicht ideal, da der 3D-Effekt darunter leidet. **7**
∅ WERTUNG: 6,3 Test S. 61				
ONE PIECE GIGANT BATTLE! (DS)	Im Prinzip könnte man meine Meinung über **Naruto Shippuden 3D** auch in diesen Kasten hineinkopieren, denn wie ich schon sagte: Christoph Kraus + Animes = passt nicht zusammen. **4**	Und noch ein Spiel, das mir früher wahrscheinlich gefallen hätte, für das ich mittlerweile aber zu alt bin. Mit der Story konnte ich immerhin mehr als mit der von **Naruto** anfangen, die Spielmeachnik funktioniert gut. **6**	Dasselbe wie mit **Naruto**: Mit dem Manga kann ich wenig anfangen, mit den Spielen hatte ich durchaus mein Vergnügen. Das Gameplay funktioniert, die Technik passt, aber mit der Story werde ich wohl nie warm. **6**	Die Story der Manga- und Anime-Serie **One Piece** wird von abgedrehten Charakteren getragen und ist völlig verrückt. Das Gleiche gilt für den actionreichen DS-Ableger, der nicht nur Fans gefallen dürfte. **8**
∅ WERTUNG: 6,0 Test S. 63				
SOLATOROBO (DS)	Ein Rollenspiel kann ich im Moment wirklich nicht gebrauchen, denn ich muss in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** immer noch alle Skulltulas finden. Das kostet Zeit, vieeeel Zeit. **5**	Was brauche ich einen 3DS, wenn noch so charmante Rollenspiele für den alten DS erscheinen? Für mich kommt in diesem Monat nur ein Spiel wirklich zum dauerhaften Zocken infrage: **Solatorobo**! **8**	Dieses RPG werde ich mir trotz des momentan herrschenden Überangebots im Rollenspiel-Genre nicht entgehen lassen. Was ich bisher von **Solatorobo** sehen konnte, hat mich heiß darauf gemacht. **8**	**Solatorobo** ist ein außergewöhnliches Action-Rollenspiel mit ordentlicher Grafik und schönen Animationen. Besonders gut gefällt mir der durchgeknallte Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler! **8**
∅ WERTUNG: 7,25 Test S. 62				

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

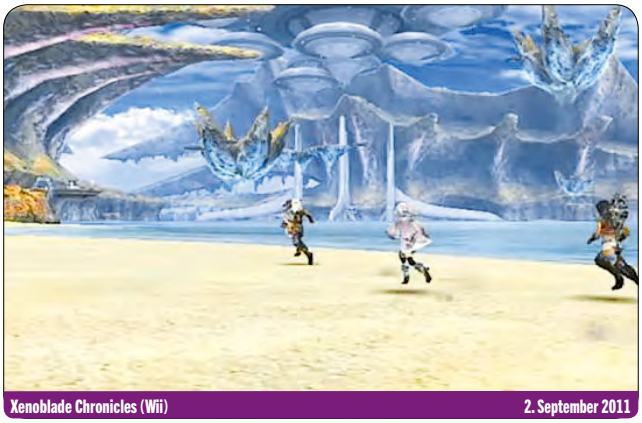
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Addy Junior im Zauberland	Euro Video Bildprogramm GmbH	29. Juli I 2011
Beastly	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Camaro Wild Ride	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	15. Juli I 2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	14. Juli I 2011
Challenge Me: Brain Puzzles	O-Games	08. Juli I 2011
Daisy Fuentes Pilates Bundle	NBG	01. Juli I 2011
Die Schlümpfe: Dance Party	Ubisoft	28. Juli I 2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	01. Juli I 2011
Gummi Bears Mini Golf	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2	Electronic Arts	14. Juli I 2011
Lumberjacks – Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft	Dtp Entertainment	Juli I 2011
UFC Personal Trainer	THQ	15. Juli I 2011
2011/2012		
Attack at the Movies	505 Games	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Centipide: Infestation	Namco Bandai	2011
Champion Jockey: G1 Jockey & Gallop Racer	Tecmo Koei	02. September I 2011
Dance Sensation	505 Games	2011
Die Abenteuer von Tim und Struppi	Ubisoft	Nicht bekannt
Disney Universe	Disney Interactive Studios	Herbst I 2011
Dragon Quest Collection	Square Enix	September I 2011
Driver San Francisco	Ubisoft	01. September I 2011
Family Trainer Magical Carnival	Namco Bandai	18. November I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
Fortune Street	Nintendo	Nicht bekannt
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Jungle Kartz	Nordic Games	September I 2011
Kirby Wii	Nintendo	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Mario Party 9	Nintendo	Nicht bekannt
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	November I 2011
Mein Neues Leben	ProSiebenSat1 Digital	September I 2011
Mystery Case Files: Der Fall Malgrave	Nintendo	09. September I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2011
Skylanders: Spyro's Adventure	Activision	Herbst I 2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Black Eyed Peas Experience	Ubisoft	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Winter I 2011
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2011
We Dance	Nordic Games	02. September I 2011
We Sing UK-Hits	Nordic Games	September I 2011
WWE 12	THQ	November I 2011
Williams Pinball Classics	System 3	2011
Xenoblade Chronicles	Nintendo	02. September I 2011
X-Men Destiny	Activision	September I 2011

DS/DSi

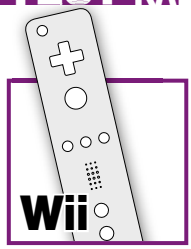
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Captain America: Super Soldier	Sega	15. Juli I 2011
Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive	14. Juli I 2011
Challenge Me: Brain Puzzles	O-Games	15. Juli I 2011
Das Geheimnis von Dragonville – May's Mystery	Rondomedia	29. Juli I 2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2	Electronic Arts	14. Juli I 2011
Jewel Quest 4: Das geheimnisvolle Vermächtnis	Dtp Entertainment	08. Juli I 2011
Jewel Time Deluxe	F+F Distribution	01. Juli I 2011
Junior Mystery Stories	Avanquest	15. Juli I 2011
One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	01. Juli I 2011
Playmobil Top Agents	PQube	01. Juli I 2011
Real Crimes: The Unicorn Killer	Dtp Entertainment	29. Juli I 2011
Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	01. Juli I 2011
AUGUST		
Mechanic Master 2	PQube	01. August I 2011
Wickie und die starken Männer 2	Intenium	15. August I 2011
2011/2012		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	Sommer I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Kirby Mass Attack	Nintendo	September I 2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Power Rangers Samurai	Namco Bandai	2011
Professor Layton und der Ruf des Phantoms	Nintendo	Herbst I 2011
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
Titeuf	Deep Silver	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011
Zhu Zhu Classics	Activision	2011
X-Men Destiny	Activision	September I 2011

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Dream Trigger 3D	Namco Bandai	15. Juli I 2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	01. Juli I 2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	01. Juli I 2011
AUGUST		
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	26. August I 2011
2011/2012		
Ace Combat 3D	Namco Bandai	Winter I 2011
Angler's Club: Ultimate Bass Fishing	Namco Bandai	02. September I 2011
Animal Crossing	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Ben 10: Galactic Racing	Namco Bandai	Herbst I 2011
Captain America: Super Soldier	Sega	2011
Carnival Games	Take 2	2011
Cave Story	Flashpoint	30. September I 2011
Centipide: Infestation	Namco Bandai	2011
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2011
Crush3D	Sega	September I 2011
Die Abenteuer von Tim und Struppi	Ubisoft	Nicht bekannt
Driver Renegade	Ubisoft	01. September I 2011
Dual Pen Sports	Namco Bandai	02. September I 2011
FIFA 12	Electronic Arts	29. September I 2011
Happy Feet 2	Warner Interactive	Herbst I 2011
Heroes of Ruin	Square Enix	Nicht bekannt
James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	September I 2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	2011
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2011
Luigi's Mansion 2	Nintendo	2012
Madden NFL	Electronic Arts	2011
Mahjong 3D: Die Krieger des Kaisers	Dtp Entertainment	September I 2011
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012	Sega	Februar I 2012
Mario Kart 3DS	Nintendo	2011
Mein Fohlen 3D	Dtp Entertainment	September I 2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	2011
Michael Jackson The Experience	Ubisoft	2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17. November I 2011
One Piece: Unlimited Cruise SP	Namco Bandai	Herbst I 2011
Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	2011
Pac-Man Party 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Paper Mario	Nintendo	2011
Professor Layton an the Mask of Miracle	Nintendo	Nicht bekannt
Resident Evil Revelations	Capcom	Nicht bekannt
Shinobi	Sega	September I 2011
Star Fox 64 3D	Nintendo	09. September I 2011
Super Mario	Nintendo	2011
Tales of the Abyss	Namco Bandai	2011
Tekken 3D	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tetris	Nintendo	Herbst I 2011
The Rolling Western	Nintendo	Nicht bekannt
Thor	Sega	30. September I 2011
WRC – FIA World Rally Championship 2011	F+F Distribution	15. September I 2011
Zoo Resort	Ubisoft	September I 2011



Xenoblade Chronicles (Wii) — 2. September 2011



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser Marktüberblick stellt die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
29. Juli	Addy Junior im Zauberland	Euro Video Bildprogramm GmbH
01. Juli	Beastly	F+F Distribution
01. Juli	Camaro Wild Ride	F+F Distribution
15. Juli	Captain America: Super Soldier	Sega
14. Juli	Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios
08. Juli	Challenge Me: Brain Puzzles	O-Games
28. Juli	Die Schlümpfe: Dance Party	Ubisoft
14. Juli	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes, Teil 2	Electronic Arts
Juli	Lumberjacks – Die verrückte Holzfäller-M...	Dtp Entertainment
15. Juli	UFC Personal Trainer	THQ

15.07. CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

HERSTELLER: SEGA | GENRE: ACTION ADVENTURE

Noch vor der USA-Premiere des kommenden Kino-Blockbusters **Captain America: The First Avenger** (Deutschlandstart 18. August), bringt Sega das passende Videospiel zum Film auf den Markt. Im Action-Adventure **Captain America: Super Soldier** wird aber nicht einfach nur die Filmhandlung abgespult. Vielmehr hat Marvel-Autor Christos Gage eine eigenständige Geschichte gestrickt, die zwar ebenfalls im Filmuniversum spielt, aber eben an die Bedürfnisse eines Videospiels angepasst wurde. Wir freuen uns!

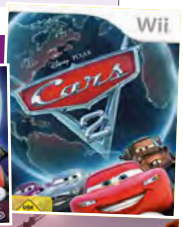
JULI LUMBERJACKS – DIE VERRÜCKTE HOLZFÄLLER-M...

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT | GENRE: ACTION/GESCHICKLICHKEIT

Die verrückte Holzfäller-Meisterschaft bietet genau das, was der Titel bereits andeutet: Eine abgedrehte Minispiel-Sammlung im Holzfäller-Milieu! Die Herausforderungen sind natürlich mit mehreren Mitspielern am witzigsten. Da bleibt kein Auge trocken, wenn ihr auf Stämmen im Wasser balanciert oder im Eiltempo auf Bäume klettert. Für die insgesamt 15 Holzfäller-Disziplinen dürft ihr entweder die 15 Charaktere im Spiel oder euren eigenen Mii einsetzen. Außerdem unterstützen einige der lustigen Events das Wii Balance Board!

14.07. CARS 2: DAS VIDEOSPIEL

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE | GENRE: RENNSPIEL



Die Viedeospielfortsetzung basiert auf dem neuen Animationsfilm von Disney/Pixar und natürlich gibt es dabei ein Wiedersehen mit den alten Bekannten Hook und Lightning McQueen. Außerdem kommen ein paar brandneue **Cars**-Charaktere wie Finn McMissile und Holley Shiftwell zum Einsatz. Im Gegensatz zu vielen anderen Filmumsetzungen ist **Cars 2** richtig witzig. Ähnlich wie bei **Mario Kart** dürft ihr eine Reihe von coolen Tricks einsetzen, um die Gegner alt aussehen zu lassen. Fans des Films dürfen bedenkenlos zugreifen.

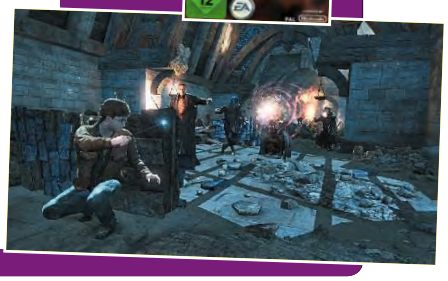
28.07. DIE SCHLÜMPFE: DANCE PARTY

HERSTELLER: UBISOFT | GENRE: GESCHICKLICHKEIT/TANZSPIEL

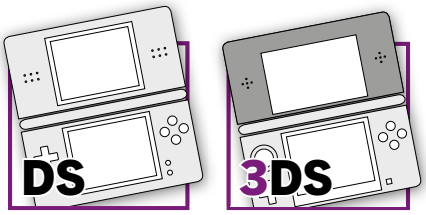
Wer hätte das gedacht, die Schlümpfe sind wieder da! Am 4. August kommt der 3D-Animationsstreifen **Die Schlümpfe** ins Kino. Das Game **Die Schlümpfe: Dance Party** hat aber bis auf die Charaktere im modernen Look nicht so viel mit dem Film zu tun. Wie der Titel vermuten lässt, dreht sich in dem Wii-exklusiven Spiel alles ums Tanzen. Dabei dürft ihr sogar mit Gargamel das Tanzbein schwingen und euch zu über 20 Choreografien (mit bis zu vier Mitspielern) bewegen. Dazu ertönen nette Charthits wie beispielsweise „One of the Boys" von Katy Perry!

14.07. H. P. UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS | GENRE: ACTION-ADVENTURE



Das mit Spannung erwartete Finale der **Potter**-Saga läuft seit dem 14. Juli im Kino und das gleichnamige Videospiel ist ebenfalls schon verfügbar. Wie nicht anders erwartet, dürft ihr die Handlung des Films nachspielen und in die Rollen von Harry, Hermine, Ron, Ginny, Seamus, Neville, Molly Weasley und Professor McGonagall schlüpfen, um Hogwarts zu verteidigen. Freut euch auf ein düsteres Game, bei dem Action, Zaubersprüche und die Zerstörung von Voldemort im Fokus stehen.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER	
15. Juli	Captain America: Super Soldier	Sega	
14. Juli	Cars 2: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	
08. Juli	Challenge Me: Brain Puzzles	O-Games	
29. Juli	Das Geheimnis von Dragonville – May's Mystery	Rondomedia	
14. Juli	H. P. und die Heiligtümer des Todes –Teil 2	Electronic Arts	
08. Juli	Jewel Quest 4: Das geheimnisvolle Verm.	Dtp Entertainment	
01. Juli	Jewel Time Deluxe	F+F Distribution	
15. Juli	Junior Mystery Stories	Avanquest	
01. August	Mechanic Master 2	PQube	
01. Juli	One Piece: Giant Battle	Namco Bandai	Test S. 63
01. Juli	Playmobil Top Agents	PQube	
29. Juli	Real Crimes: The Unicorn Killer	Dtp Entertainment	
01. Juli	Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	Test S. 62
15. August	Wickie und die starken Männer – Teil 2	Intenium	

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER	
15. Juli	Dream Trigger 3D	Namco Bandai	
01. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	
26. August	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco Bandai	
01. Juli	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Test S. 56

15.07. DREAM TRIGGER 3D (3DS)

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION

Spiele im Stil des Klassikers **Rez** sind viel zu selten! Mit **Dream Trigger 3D** bekommt ihr vergleichbare Kost mit abgedrehter Optik und coolem Sound. Gegner werden per Sonar sichtbar gemacht und auf dem Touchscreen direkt ins Visier genommen. Das Bildschirmgeschehen erinnert dabei an ein gigantisches Feuerwerk und begeistert vor allem durch die stereoskopischen Effekte!

29.07. DAS GEHEIMNIS VON DRAGONVILLE – M. M. (DS)

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT/RÄTSELSPIEL

Ganz in der Tradition der erfolgreichen **Layton**-Serie hat Rondomedia ein ähnliches Spielkonzept auf die Beine gestellt. **Das Geheimnis von Dragonville – May's Mystery** enthält die gigantische Anzahl von über 270 Rätseln, die im Rahmen einer cool gemachten Story gelöst werden müssen. Für kurzweilige Stunden sorgen liebevoll gestaltete Charaktere, schön animierte Zwischensequenzen und nicht zuletzt die gelungenen Denksportaufgaben. Dabei dürft ihr euch unter anderem auf Logik-Aufgaben, Rhythums-Minispiele oder Wimmelbild-Missionen freuen!

08.07. JEWEL QUEST 4: DAS GEH. VERMÄCHTNIS (DS)

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT/MATCH-3

Jewel Quest 4 Heritage: Das geheimnisvolle Vermächtnis basiert auf dem beliebten Match-3-Spielprinzip, bietet aber auch noch weitere Aufgaben: Beispielsweise sollt ihr Puzzleteile korrekt zusammenschieben, um geheimnisvolle Details der spannenden Hintergrundstory zu lüften. In **Jewel Quest 4** sollt ihr nämlich den Wissenschaftler Rupert Pack bei einer rätselhaften Knobel-Reise rund um die Welt begleiten. Dabei erwarten euch über 170 abwechslungsreiche Missionen, die euch sicher eine Weile beschäftigen dürften!

15.08. WICKIE UND DIE STARKEN MÄNNER – TEIL 2 (DS)

HERSTELLER: INTENIUM I GENRE: JUMP & RUN

Bei Wickies neuem Abenteuer mit dem Untertitel **Wiedersehen in Flake** handelt es sich um ein klassisches Jump & Run, das vor allem den jungen Zockern unter euch sehr gut gefallen dürfte. Wickie kann rennen, springen, an Lianen schwingen und klettern. Sobald ihr die Schleuder gefunden habt, dürft ihr die Gegner im Spiel mit Steinen aus dem Weg räumen. Insgesamt warten 28 Levels auf euch, in denen ihr Medizinfläschchen für die kleine Ylvi finden sollt. Die nette Story und vier witzige Minispiele halten bei Laune und der Preis von knapp 30 Euro wirkt ebenfalls sympathisch!

Beeindruckende Optik: Was die Grafik anbelangt, zählt **Mercenaries** trotz des einen oder anderen Rucklers zu dem Besten, was wir bislang auf dem 3DS gesehen haben. Die Charaktere und einige Effekte sind vom Allerfeinsten!

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 01. Juli 2011

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Text | Thomas Eder

Resi light oder doch ein vollwertiger Ableger der Hit-Reihe?

Söldner-Baukasten: Ihr könnt eure Kämpfer mit drei Extrafähigkeiten ausstatten.

Die Meinungen zum ersten **Resident Evil** für den 3DS gehen weit auseinander: Für die einen ist es einer der spannendsten Titel, die derzeit für den 3D-Handheld erhältlich sind, für andere ist es nichts weiter als eine Zusammenfassung altbekannter Minispiele. Wir waren ebenfalls etwas skeptisch, ob die beiden zu einem ganzen Spiel verwursteten Extra-Spielmodi denn wirklich dem großen Namen der Reihe gerecht werden und den Vollpreis rechtfertigen würden, und haben den neuesten Ableger umso kritischer unter die Lupe genommen.

⊕ ⊖ Action, Action und Action

Bei **Mercenaries** handelt es sich um einen (beliebten) Extra-Spielmodus der letzten beiden Ableger der Reihe, weswegen das Spiel keine Story und auch keine Rätseleinlagen bietet. Das Gameplay ist ausschließlich auf Action beschränkt. Das heißt, ihr ballert euch auf der Jagd nach Highscores gegen die Uhr durch Horden von Gegnern, sammelt Zeitboni, Waffen und Extras auf und versucht, bis zum Ende des Zeitlimits durchzuhalten. Jeder der acht spielbaren Charaktere hat dabei seine eigenen Waffen sowie Handgranaten, Heilkräuter oder Minen zur Verfügung. Wenn ihr im späteren Spielverlauf weitere Figuren und Features freigeschaltet habt, könnt ihr eure Kämpfer selbst mit Waffen und Gegenständen sowie besonderen Fähigkeiten und Stärken ausrüsten. Das Spiel ist in mehrere Abschnitte unterteilt, diese wiederum in einzelne Missionen. Um den nächsten Abschnitt freizuschalten, müsst ihr in den einzelnen Missionen bestimmte Punktzahlen beziehungsweise Wertungen erreichen. In der letzten Mission eines jeden Abschnitts erwarten euch besondere Aufgaben, etwa Endgegner oder Angreifergruppen, die ihr abwehren müsst. Dank der Ausrüstung und Fähigkeiten bekommt das Spiel schnell ein taktisches Element, das sowohl etwas Abwechslung als auch Langzeitmotivation ins Gameplay bringt. Wirklichen Tiefgang und eine echte Abwechslung sucht man in dem Geballer allerdings vergebens …

⊖ Aufgewärmt

In puncto Inhalte erwartet euch kaum Neues: Charaktere, Gegner

Spektakulär: Angeschlagenen Gegnern verpasst ihr figurenabhängige Nahkampf-Moves.

Gettoblaster: Die (wenigen) Schauplätze sind aus den anderen **Resi**-Teilen bekannt.

und Spielumgebungen entstammen allesamt anderen **Resident Evil**-Spielen. Insgesamt macht **Mercenaries** einen etwas zusammengewürfelten Eindruck, als hätten sich die Entwickler gedacht: „Hauptsache, der 3DS hat baldmöglichst einen Action-Titel mit einem großen Namen!“ Ein paar exklusive Endgegner und frische Ideen hätten hierbei nicht geschadet. Doch muss man **Mercenaries** auch zugestehen, dass dieser Mix nicht schlecht ist und es vor allem zu zweit Spaß macht, sich durch die Gegnerhorden zu ballern und immer spezielle Teammoves auszuführen. Neue Monster, Charaktere und Umgebungen gibt’s erst in **Revelations**, zu dem Capcom eine recht unspektakuläre Demo mit auf das **Mercenaries**-Modul gepackt hat.

⊕ Runde Technik

An der Grafik gibt’s wenig auszusetzen: Die Charaktere, Gegner und Spielumgebungen strotzen vor Details, die Animationen sind sehr schick und die Effekte bei Explosionen oder Treffern sehen einfach hervorragend aus. Dafür nimmt man Schwächen wie plötzlich aufpoppende Gegner und gelegentliche Ruckler gerne in Kauf. Und auch die sich an das Geschehen anpassende Musik sowie die satten Soundeffekte geben kaum Grund zur Kritik – lediglich die Auswahl an Musikstücken könnte abwechslungsreicher sein. Damit die trotz fehlender Story gute Atmosphäre auch wirklich zur Geltung kommt, sind Kopfhörer Pflicht! Auch die Steuerung bietet keine negativen Überraschungen: Die altbekannte **Resi**-Button-Belegung funktioniert in Verbindung mit dem Touchscreen auch super auf dem 3DS, wobei sie sich für Einsteiger in die Serie erst einmal gewöhnungsbedürftig und umständlich anfühlen wird. Weniger gelungen ist die Menüführung, die zusammengeschustert und stellenweise nicht besonders logisch wirkt – vor allem die langatmige Menü-Navigation bei der Missionsauswahl hätte nicht sein müssen. Und noch ein Minuspunkt: Um Umsatzeinbußen durch den Handel mit Gebrauchtspielen vorzubeugen, lässt sich der Speicherstand auf dem Modul nicht löschen. Vorsicht ist also geboten, wenn ihr vorhabt, euch das Spiel in ein paar Wochen aus zweiter Hand zuzulegen! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

The Big One: Alle paar Runden bekommt ihr es mit diversen Bossgegnern zu tun.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Für zwischendurch reicht das Action-Gameplay.“

Mein Vorurteil › Ein **Resident Evil** ohne Story und Rätsel? Ich bin skeptisch, dass ein pures Action-**Resi** an die großen Teile der Reihe rankommt.

Cool – aber auf Dauer brauch ich ein vollwertiges **Resident Evil**! Denn das ist **Mercenaries** wahrlich nicht, da man auf einfach zu viele Elemente verzichten muss, durch die sich die Reihe eigentlich auszeichnet. Mir persönlich reicht das Action-Gameplay, um mir gut die Zeit zu vertreiben, doch fehlt es dem Game auf Dauer einfach an spielerischer Abwechslung. Dass ich **Mercenaries** nach zig Spielstunden in ein paar Wochen noch einmal zocken werde, nur um meine Highscores zu verbessern, ist unwahrscheinlich. Höchstens für Matches mit menschlichen Mitspielern wird das Spiel nach dem Durchspielen noch einen Reiz für mich haben!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spitzenoptik
- ⊕ Nonstop-Action
- ⊕ Cooles Fähigkeitensystem
- ⊕ Klasse im Koop

CONTRA

- ⊖ Auf Dauer abwechslungsarm
- ⊖ Keine Story oder neue Inhalte

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	78

Genre: Action | **Entwickler:** Behaviour Interactive | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 24. Juni 2011

TRANSFORMERS 3: STEALTH FORCE EDITION

Text | Lukas Schmid

Der Untertitel „Dark Side of the Moon“ des dritten Transformer-Films trifft es genau: Dort hätte dieses Spiel nämlich bleiben sollen.

Dass Lizenzspiele oftmals nicht die Crème de la Crème des jeweiligen Genres sind, ist man als Videospieler gewohnt. Das, was wir mit der Versoftung des dritten **Transformers**-Films vorgesetzt bekommen haben, hat uns aber dennoch überrascht, denn ein derart vermurkstes Spiele-Erlebnis ist schon selten.

⛔ Transformers gesucht

Die zahlreichen gravierenden Probleme des Abenteuers aufzuzählen, das auf Wii und 3DS exakt dasselbe ist, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Fangen wir damit an, dass ihr trotz des Titels kein einziges Mal die Kontrolle über die Transformers in ihrer Roboter-Form übernehmen dürft. Ja, ihr habt richtig gelesen: Während des ganzen Spiels seid ihr mit Bumblebee, Megatron und Co. lediglich in ihrer Auto-Version unterwegs. Per Knopfdruck könnt ihr zwar „transformieren“, das hat aber lediglich den Effekt, dass anschließend euer Auto langsamer fährt und ihr euer Bordgeschoss nützen dürft. Die Steuerung ist bei der „normalen“ und der „verwandelten“ Form leicht unterschiedlich, jedoch in beiden Varianten grottenschlecht gelöst. Drückt ihr den Analogstick bzw. das Schiebepad nach vorne, beschleunigt ihr, drückt ihr es nach hinten, bremst ihr und fahrt rückwärts. Mit ausgerüsteter Waffe könnt ihr zudem auf der Wii mit dem Analogstick und auf dem 3DS mit der L- und R-Taste strafen und mit den Frontknöpfen Primär- und Sekundärgeschosse abfeuern. Warum nicht einfach eine Taste zum Gasgeben und eine zum Bremsen dient, entzieht sich unserem Verständnis, denn das Ergebnis ist ungefähr so intuitiv und funktional wie Fahrradfahren im Handstand. Auf dem 3Ds funktioniert’s übrigens noch ein bisschen schlechter als auf der Wii-Konsole.

⛔ Blamable Technik

Ebenso misslungen wie die Steuerung sind das Leveldesign und die Aufgaben, vor die euch das Spiel stellt. Diese beschränken sich auf stupide Ballereien in stark abgegrenzten Gebieten. Oft treffen euch eure Feinde dabei, ohne dass ihr wirklich bestimmen könnt, woher der Beschuss eigentlich kommt. Ab und an dürft ihr in kurzen Checkpoint-Rennen antreten, jedoch spielen sich diese aufgrund des geringen Geschwindigkeitsgefühls und der ungenauen Steuerung nur unwesentlich besser und machen kaum mehr Spaß als die Baller-Orgien. Dass auch die Grafik enttäuscht, wundert da kaum noch. Während die Auto-Modelle zumindest noch passabel aussehen, sind die kleinen Levels von matschigen Texturen, plötzlich aufpoppenden Objekten und zahlreichen Clipping-Fehlern ge-

Öde: Trotz vieler verschiedener Gegner machen die Schlachten keine Laune (Wii).

Witzlos: Hier seht ihr Optimus Prime in seiner Standardversion …

… und hier in der „transformierten" Form. So macht Verwandeln keinen Spaß (3DS).

prägt. Zumindest die deutschen Stimmen der Figuren passen und lassen ein wenig **Transformers**-Atmosphäre aufkommen – und auch die Musik kommt unspektakulär, aber nicht störend daher.

⊕ Geld gespart

Auf der Wii dürft ihr abseits der Kampagne noch in einer Handvoll Koop-Missionen antreten. Zu zweit geht die Framerate aber noch weiter in die Knie. Für die 3DS-Version wurde die Multiplayer-Komponente gleich vollständig weggelassen. Das ist angesichts des Desasters, das **Transformers 3: Stealth Force Edition** darstellt, aber auch schon egal. Spart euch das Geld für das Spiel und seht euch lieber den Film im Kino an – da gibt es wenigstens beeindruckende Kämpfe zu bestaunen. ■

INFOS ZUM SPIEL (Wii)

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p, 16:9
AUDIO	Dolby Pro Logic 2
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN (Wii)

PRO

⊕ Spielzeugauto liegt bei

CONTRA

⊖ Schlechte Grafik
⊖ Schlechte Steuerung
⊖ Schlechtes Gameplay
⊖ Schlechtes Spiel

GRAFIK 4
SOUND 6
STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
43	--

INFOS ZUM SPIEL (3DS)

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebepad, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN (3DS)

GRAFIK 4
SOUND 6
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
43	--

DS-VERSIONEN

TRANSFORMERS 3: AUTOBOTS & DECEPTICONS

Auf dem DS macht's ein bisschen mehr Spaß.

Im Gegensatz zu den Versionen für Wii und 3DS dürft ihr in den beiden DS-Spielen auch als Transformers in ihrer „humanoiden" Form in den Kampf ziehen. Den jeweiligen Untertiteln entsprechend übernehmt ihr in **Autobots** die Rolle der guten Riesen-Roboter, in **Decepticons** dürft ihr auf der dunklen Seite der Macht für Chaos sorgen. Leider spielen sich beide Abenteuer genau gleich, auch wenn die Missionen sich im Detail unterscheiden. Die Fähigkeiten eurer Helden sind jedoch dieselben, sodass auch Fans des Films mit nur einer Version des Spiels glücklich sein dürften. Das Gameplay präsentiert sich als klassischer Third-Person-Shooter, in dem es eure Aufgabe ist, bestimmte Zielobjekte zu zerstören und Wellen von Gegnern niederzuwalzen. Die Aufgaben wiederholen sich ständig, die Steuerung ist unpräzise und der ganze Spaß schon nach wenigen Stunden vorbei. Auch der 1-gegen-1-Multiplayer per Multi-Karten-Spiel ist zu simpel, um lange zu unterhalten. Als kleiner Action-Happen zwischendurch reicht's aber allemal.

Genre: Action | Entwickler: Behaviour Interactive | Hersteller: Activision | Termin: 24. Juni 2011

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Auf Wii und 3DS ein Desaster"

Mein Vorurteil › Bisher waren alle Spiele zu den Transformers-Filmen schlecht – diesmal wird's genauso sein.

Die **Transformers**-Filme haben zwar ungefähr den gleichen intellektuellen Anspruch wie Werbefernsehen, aber immerhin konnten sie mit bombastischen Action-Sequenzen punkten. Bei den Spiele-Versoftungen zu Teil 3 jedoch fällt auch dieser Faktor weg. Was übrig bleibt, ist zumindest auf Wii und 3DS das wohl schlechteste Lizenz-Spiel, das ich in meiner Zeit als Spiele-Reviewer bisher getestet habe. Mit den beiliegenden Spielzeugautos habt ihr definitiv mehr Spaß.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Tasten, Schiebepad, Kippfunktion	
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Eine runde Sache, aber unspektakulär“

Mein Vorurteil ▸ Ohne Kenntnis der Serie wird's wohl eher langweilig sein.

Auch Leute, die von **Naruto** wenig bis keine Ahnung haben, können bei diesem Spiel durchaus Spaß haben. Klar, mit den Genre-Größen kann das Abenteuer nicht mithalten, aber Spaß für ein paar Stunden macht es durchaus. Vor allem die gelungene Grafik samt gutem 3D-Effekt und die präzise Steuerung haben es mir angetan.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Schöne Grafik
- ✚ Gute Steuerung
- ✚ Viel zu sammeln

CONTRA

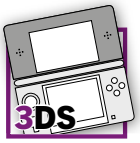
- ⛔ Lahmes Leveldesign
- ⛔ Keine Sprachausgabe
- ⛔ Quicktime-Events

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Genre: Action | **Entwickler:** 505 Games | **Hersteller:** 505 Games | **Termin:** 24. Juni 2011

NARUTO SHIPPUDEN 3D: THE NEW ERA



Text | Lukas Schmid

Nicht nur Naruto-Jünger haben bei diesem Spiel ihren Spaß.

Naruto Shippuden 3D: The New Era erzählt euch eine typische Gut-gegen-Böse-Story, angesiedelt in der Welt des beliebten Animes. Wer sich ohne Vorkenntnisse in das Spiel stürzt, kann jedoch mit der Vielzahl an Namen, Orten und Geschehnissen, die schon früh Erwähnung finden, kaum etwas anfangen. Mit der Zeit gewinnt man einen etwas besseren Überblick, dennoch richtet sich die Handlung klar an Kenner der Vorlage. Das macht aber nichts, denn das Spiel dahinter weiß auch Nicht-Fans zu überzeugen.

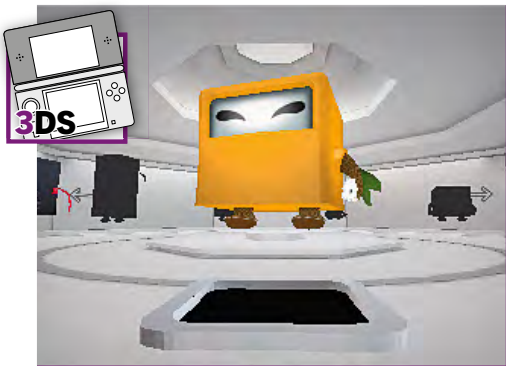
✚ Gutes Gameplay

Nach einer hübsch gemachten Anime-Sequenz – leider ohne Sprachausgabe – startet ihr direkt ins Spiel. Die schnörkellose Steuerung funktioniert von Anfang an sehr gut, sowohl in den zahlreichen Sprungpassagen als auch in den Auseinandersetzungen mit Feinden. Neben einem Doppelsprung beherrscht ihr eine Nahkampf- sowie eine Fernattacke, per Knopfdruck löst ihr einen besonders mächtigen Spezialangriff aus. Mit Punkten, die ihr in den Levels sammeln könnt, erhöht ihr im Hauptmenü die Eigenschaften wie die Lebensenergie eures Protagonisten und kauft neue Angriffs-Moves. Das ist im weiteren Spielverlauf auch dringend nötig, denn so mancher Feind in den späteren Levels kann eurem Helden gewaltig zusetzen. Indem ihr das Steuerkreuz betätigt, heuert ihr zudem weitere Helden an, die euch im Kampf gegen die oftmals in großer Zahl angreifenden Bösewichte beistehen. In Gefechten gegen die riesigen Levelbosse müsst ihr eure Attacken richtig einsetzen, um zu bestehen.

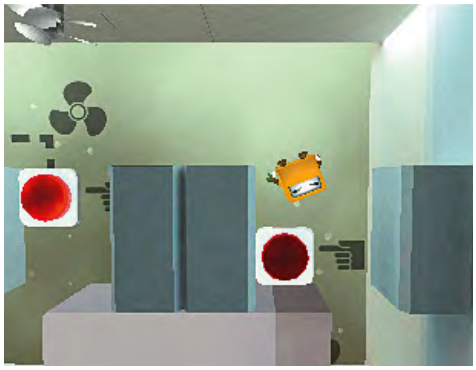
⛔ Abwechslungsarm

Leider können nicht alle Aspekte des Spiels überzeugen. So sind die Levels sehr linear aufgebaut und ähneln einander schon sehr früh stark – darunter leidet die Abwechslung und somit auch der Spielspaß. Ebenso störend fallen die Quicktime-Events auf, die während der Kämpfe immer wieder zum Einsatz kommen. In der Theorie sollt ihr euren 3DS in die Richtung drehen, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. In der Praxis funktioniert die Erkennung der Bewegungen aber mehr schlecht als recht, wodurch so manche leichte Schlacht unnötig schwer wird. Dennoch werden 3DS-Besitzer mit einem Faible für Jump & Runs und Prügelspiele mit dem ersten Naruto für den neuen Handheld ihre Freude haben. ■

Storylastig: Die Handlung ist für Fans interessant und erzählt eine extra für das Spiel erdachte Episode aus dem Anime. Neueinsteiger schauen jedoch in die Röhre.



Bunte Runde: Diesen gummierten Gesellen schaltet ihr nach dem ersten Abschnitt des Spiels frei.



Luftig: Weicht in diesem Level den Ventilatoren aus und drückt alle roten Knöpfe, indem ihr sie berührt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** AQ Interactive | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 22. Juni 2011

CUBIC NINJA

Text I Lukas Schmid

Ein süßer Ninja-Block macht sich auf, die Welt und seine Herzensdame aus den Fängen des Bösen zu befreien.

Kreative Spielkonzepte haben es nicht leicht in Zeiten von zahllosen Fortsetzungen und mangelndem Mut der Entwickler, was neue Gameplay-Ideen angeht. Umso mehr freut man sich als Tester, wenn man einen ebenso skurrilen wie scheinbar ansprechenden Titel wie **Cubic Ninja** testen darf. Sehr traurig ist jedoch, wenn das Spiel, wie in diesem Fall, trotz des Mutes zur Andersartigkeit letztendlich nicht überzeugen kann.

Misslungene Steuerung

Der Name ist Programm: Der Held des Abenteuers ist ein würfelförmiger Ninja, der sich auf den Weg macht, die ebenso eckige Prinzessin seines Heimatlandes aus den Klauen des Feindes zu retten. Im Laufe der Handlung schaltet ihr zudem weitere Protagonisten mit besonderen Eigenschaften, etwa einem enormen Körperumfang, frei. Anders als bei den Abenteuern eines gewissen italienischen Klempners mit ähnlicher Mission hüpft ihr jedoch nicht durch die knapp 100 sehr kurzen Levels, sondern nutzt die eingebaute Gyroskop-Fähigkeit des 3DS, um den Protagonisten in die gewünschte Richtung purzeln zu lassen. Alternativ könnt ihr jedoch auch das Schiebepad und die Tasten zur Navigation benutzen. Eines haben beide Steuerungsvarianten gemein: Sie reagieren viel zu träge und unpräzise und machen so manche, eigentlich nicht sonderlich anspruchsvolle Passage zur nervenzerreißenden Geduldsprobe.

Umfangreich: Im gut gestalteten Leveleditor dürft ihr eurer kreativen Ader freien Lauf lassen.

Guter Leveleditor

Ebenfalls für Frust und Gähnanfälle sorgen das unkreative Design der Welten sowie die fehlende Abwechslung: Abgesehen von einigen neuen Fallen und etwas herausfordernderen Knobeleien habt ihr das ganze Spiel über dasselbe zu tun: Hindernissen ausweichen, Objekte sammeln und das Ziel des jeweiligen Abschnitts erreichen. Das ist sehr schade, denn mit verschiedenen Aufgabenstellungen sowie einer verbesserten Steuerung hätte das Spiel durchaus das Potenzial zum Hit. Zumindest der einfach zu bedienende Leveleditor macht Laune. In der Hauptkampagne könnt ihr zudem neue Bauelemente freispielen, mit denen ihr anschließend herumexperimentiert. Da ihr eure selbst erstellten Kunstwerke jedoch nicht online stellen, sondern lediglich per QR-Code mit Freunden tauschen könnt, ist auch hier schon recht bald die Luft raus. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Kippsteuerung, Schiebepad, Tasten	
SONDERFUNKTIONEN	
Leveltausch via QR-Code	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Viel unnötig verschenktes Potenzial“

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel wirkt kreativ – erwartet uns ein Hit?

Gerne hätte ich **Cubic Ninja** eine bessere Wertung gegeben. Das Spielprinzip, der simple, aber gelungene Stil und der Humor haben mich sofort in ihren Bann gezogen. Schnell jedoch offenbarten sich die Schwächen des Titels, allen voran die fehlende Abwechslung und die vermurkste Steuerung. Schade drum!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Ansprechender Stil
- ⊕ Kreatives Spielprinzip
- ⊕ Guter Leveleditor

CONTRA

- ⊖ Sehr träge Steuerung
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Recht kurze Spielzeit

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Französisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

„Spaßiger und tiefgründiger, als ich anfangs dachte“

Mein Vorurteil ▸ Klingt wie der typische Japano-RPG-Einheitsbrei.

Na, das war ja mal eine positive Überraschung! Was zuerst klang wie ein kitschiger „Hier beliebigen RPG-Titel einfügen“-Klon, gestaltet sich als fesselndes Spiel für den kränkelnden DS mit viel Liebe zum Detail. Nur wer den Furry-Stil nicht ausstehen kann, sollte besser einen großen Bogen um **Solatorobo** machen.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Packende Geschichte
- ✚ Interessante Charaktere
- ✚ Simples, durchdachtes Kampfsystem
- ✚ Insgesamt grandios inszeniert

CONTRA

- ⛔ Kämpfe schnell unübersichtlich

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	70

Zu Beginn des Rollenspiels ist noch alles friedlich auf den schwebenden Inseln der Shepherd-Republik.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** CyberConnect2 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 01. Juli 2011

SOLATOROBO – RED THE HUNTER

Text | Henrike Ledig

Hunde und Katzen kann man auf dem Nintendo DS nur füttern und streicheln? Falsch gedacht!

Es herrscht Unruhe in der Shepherd-Republik: Die verstreuten schwebenden Inseln, die von den Hundewesen „Caninu“ und deren katzenartigen Pendants, den „Felineko“, bewohnt werden, sehen sich mit Krieg und Zerstörung konfrontiert. Denn die Angehörigen der Kurvaz-Gilde sind hinter einem geheimnisvollen Artefakt her, für das sie über Leichen gehen. Als der junge Caninu Red Savarin, seines Zeichens Mitglied der Jägervereinigung, einen Auftrag annimmt, der ihn an Deck des Luftschiffes Hindenburg führt, wo er einen jungen Felineko namens Ehl rettet, gerät er schneller zwischen die Fronten, als ihm lieb ist.

Red ist tendenziell ein tapferer Kerl, aber vor Wasser hat er gehörig Respekt!

✚⛔ Bekanntes RPG-Prinzip

Solatorobo ist ein Japano-RPG, wie es im Buche steht – mit einem Unterschied: Ihr kämpft nicht mit dem Protagonisten selbst, sondern mit seinem Roboter. Im Shepherd-Universum werden Auseinandersetzungen nämlich mit diesen Gefährten bestritten. Der Rest ist RPG-Spielern bekannt: Durch das Besiegen von Gegnern erhält Reds mechanischer Gefährte Dahak wichtige Erfahrungspunkte. Zusätzlich lässt er sich durch Upgrades für den Kampf anpassen. Diese Upgrades könnt ihr für sogenannte Ringe, die Währung im Spiel, kaufen. Das Spielgeschehen findet hauptsächlich auf dem unteren Bildschirm statt: Hier könnt ihr Red steuern, Items aufsammeln und Speicherpunkte nutzen. Auf dem Topscreen hingegen seht ihr euren derzeitigen Level, Erfahrungspunkte und die Karte! Red lässt sich sowohl in- als auch außerhalb des Kampfes über das Steuerkreuz lenken, Angriffe löst ihr durch das Drücken der Knöpfe aus. Schade ist, dass man hier keine Möglichkeit gefunden hat, den Touchscreen zu verwenden. Dass Dahak prinzipiell nur Dinge greifen und schleudern kann, sorgt für ein simples, aber wirkungsvolles Kampf- und Rätselsystem. Allerdings wären noch mehr Kombinationsmöglichkeiten drin gewesen! Nicht besonders gut gelungen sind auch die Kampfarenen, in denen das Geschehen schnell unübersichtlich wird.

✚ Spielerisch top

Alles in allem erwartet euch mit **Solatorobo** aber ein echtes Juwel mit vielen liebenswerten Charakteren in einer packenden Handlung, die durch handgezeichnete Standbilder und schön animierte Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Die Musik kommt zwar nur selten über typische Anime-Sounds hinaus, der eine oder andere Ohrwurm ist dennoch dabei. Die japanischen Sprecher leisten übrigens ganze Arbeit, denn die Nationalsprache im Shepherd-Universum ist Französisch. Wer sich also für diesen Sommer noch für kein Rollenspiel entschieden hat, kann zu **Solatorobo – Red the Hunter** greifen und sich für knapp 20 Stunden gut unterhalten fühlen. ■

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Ganbarion | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 01. Juli 2011

ONE PIECE – GIGANT BATTLE!

Text I Henrike Ledig **Die schrägen Piraten sind zurück und bereit, sich gegenseitig ordentlich auf die Mütze zu geben!**

Das Beat 'em Up **Gigant Battle!** ist storytechnisch schwer in das riesige **One Piece**-Universum einzuordnen. Ihr reist als einer der 20 freischaltbaren Protagonisten von Insel zu Insel und erfüllt dort verschiedene Missionen. Bei den meisten dieser Aufgaben handelt es sich um Missionstypen à la „Besiege alle Gegner", was auf klassisches Beat-'em-Up-Gameplay hinausläuft. Soll heißen: Je nachdem, mit welchem Charakter ihr spielt, stehen euch verschiedene Angriffstechniken zur Verfügung, um euren Gegnern gehörig eins auf den Deckel zu geben. Einige Missionen gestalten sich jedoch als abwechslungsreiche Minispiele, in denen ihr zum Beispiel mehr vom Himmel fallende Gerichte einfangen müsst als die CPU-Gegner. Aber egal, wie eure Mission lautet: Wenn ihr gewinnt, könnt ihr neue Charaktere freischalten, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Allerdings schaltet ihr auch nur durch mehrmaliges Spielen einer Mission neue Ziele frei, was die Langzeitmotivation deutlich erhöht, denn gerade die Charaktere machen den Charme der Serie aus.

⊖ Einsteigerunfreundlich

Diese Gewichtung der Charaktere erleichtert Neueinsteigern **Gigant Battle!** aber nicht. Es gibt kein Tutorial, das die Spielmechanik erklärt, auch das Begleitheftchen ist eher mager und nicht sonderlich hilfreich. Zudem fehlt es an einer Art Einleitung in die ungefähre Handlung und die Persönlichkeiten oder Fähigkeiten der Figuren. All das muss sich der Neueinsteiger-Spieler selbst beibringen, meistens durch reines Ausprobieren. Keine elegante Lösung, denn das Spiel sollte sicherlich auch neue Fans gewinnen. Die Technik des Manga-Prüglers entpuppt sich als zweischneidiges Schwert: Zum einen sind die Standbilder und Emotionen der Spielfiguren sehr ausdrucksstark und sympathisch, allerdings sind die Mini-Varianten während der Kämpfe stark verpixelt und scheinen entwicklungstechnisch noch aus dem letzten Jahrhundert zu stammen.

⊕ Unverwechselbar

Trotz dieser offensichtlichen Negativpunkte macht **One Piece – Gigant Battle!** vor allem dank der japanischen Originalsprecher des Animes, der abwechslungsreichen Gegnerschar und der herausfordernden KI eine Menge Spaß. Kenner können getrost zugreifen, Neueinsteigern sei erst mal ein kleiner Crashkurs über das **One Piece**-Universum ans Herz gelegt. ■

Ruffy und seine Piraten-Kumpels sind wieder auf Kurs.

Die Settings der Kämpfe sind durchweg interessant gestaltet.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	2-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
HENRIKE LEDIG

*„Für Fans der **One Piece**-Reihe ist dieses Spiel ein Hit."*

Mein Vorurteil ▸ Eine verrückte Piraten-Klopperei? Immer her damit!

Ich war positiv überrascht! Die Kämpfe sind abwechslungsreich und spaßig, die Figuren einzigartig schräg. Addiert man den großen Umfang dazu, ergibt sich ein gutes Beat 'em Up. Allerdings habe ich das Gefühl, dass mir als Kenner, aber nicht Experte der Serie noch viel vom einzigartigen Humor verschlossen geblieben ist.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 90 unverwechselbare Charaktere
- ⊕ Viele verschiedene Spielmodi
- ⊕ Fordernd, aber niemals unfair

CONTRA

- ⊖ Grafik veraltet
- ⊖ Nicht gerade einsteigerfreundlich

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	73

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Wii- und Nintendo-DS-Spiele im Überblick!

Keine Neuzugänge: Von den in der vorherigen Ausgabe getesteten Wii-Spielen schaffte es kein Titel in die N-ZONE-Bestenlisten.

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Metroid: Other M**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

5 **Der Schattenläufer und die Rätsel des …**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

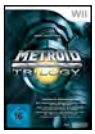
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Tournament of Legends**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **Call of Duty: Black Ops**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

4 **Conduit 2**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

5 **GoldenEye 007**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Tetris Party Deluxe**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

4 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **Donkey Kong Country Returns**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **de Blob 2**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2011**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Tiger Woods PGA Tour 12 – Masters**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %

5 **FIFA 11**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %

Nichts Neues: In den DS-Bestenlisten gab's im letzten Monat keine Neueinsteiger.

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

ACTION-ADVENTURE

1
Okamiden
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 91 %
Capcoms Meisterwerk löst Link von der Spitze der Action-Adventures ab.

2
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

ADVENTURE

1
Last Window: Das …
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Dementium II
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die verlorene Zukunft
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Professor Layton und die Schatulle der Pand.
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

ROLLENSPIEL

1
Pokémon Schwarz/Weiß
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Schwarz/Weiß ist derzeit das beste Rollenspiel für den Nintendo DS!

2
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

3DS-Software im Überblick: Die 20 besten bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für Nintendos 3D-Handheld.

1
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

2
Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3
Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami | Spielspaß: 85 %

4
Dead or Alive Dimensions
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

5
Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

6
Ridge Racer 3D
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

7
Super Monkey Ball 3D
Hersteller: Sega | Spielspaß: 78 %

8
Resident Evil: Mercenaries
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 77 %

9
Pilotwings Resort
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

10
Lego Star Wars III: The Clone Wars
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

11
Lego Pirates of the Caribbean
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77 %

12
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 77 %

13
Die Sims 3
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72 %

14
Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

15
Asphalt 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 71 %

16
Steel Diver
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

17
Naruto Shippuden 3
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

18
Puzzle Bobble Universe
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 70 %

19
Sudoku: The Puzzle Game Collection
Hersteller: Konami | Spielspaß: 70 %

20
Rabbids 3D
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 67 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 94%
Immer wieder für eine Runde gut: **Mario Kart Wii** verkauft sich auch nach Jahren noch super.

2 **Wii PARTY**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 11/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

3 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

4 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Disney interactive | Spielspaß: 82%

5 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

6 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

7 **Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82%

8 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: –

9 **DIE SIMS 3**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/10
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 58%

10 **LEGO STAR WARS; DIE KOMPLETTE SAGA**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 12/07
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii)

1 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Zurück: Der **Mario**-Hit erobert in den N-ZONE-Lesercharts wieder die Spitzenposition.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

3 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

5 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Disney interactive | Spielspaß: 82%

6 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/07
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92%

7 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

8 **METROID: OTHER M**
Entwickler: Team Ninja | Test in: N-ZONE 10/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

9 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

10 **MONSTER HUNTER TRI**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 05/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 94%
Voller Vorfreude auf die 3DS-Version rast das Team derzeit in **Mario Kart Wii** um die Wette.

2 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS**
Entwickler: Retro Studios | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96%

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

5 **Wii PLAY: MOTION**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 0/711
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

6 **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/07
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92%

7 **CONDUIT 2**
Entwickler: High Voltage Softw. | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Sega | Spielspaß: 85%

8 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Disney interactive | Spielspaß: 82%

9 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

10 **KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN**
Entwickler: Good-Feel | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
Wie erhofft: Nintendos erster Megahit für den 3DS startet voll durch!

2 **POKÉMON WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

3 **POKÉMON SCHWARZE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

4 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 07/11
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77%

5 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

6 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

7 **MARIO KART DS**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/05
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%

8 **TETRIS PARTY DELUXE**
Entwickler: Tetris Online Inc. | Test in: N-ZONE 10/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

9 **MARIO VS. DONKEY KONG 3: AUFRUHR IM MINILAND**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 02/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82%

10 **DIE SIMS 3**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 01/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 58%

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
Von null auf Platz 1: Link erstürmt die Spitze der N-ZONE-Lesercharts.

2 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

4 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 12/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

5 **DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS (3DS)**
Entwickler: Tecmo Koei | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

6 **SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

7 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 07/11
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77%

8 **PILOTWINGS RESORT (3DS)**
Entwickler: Monster Games | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

9 **LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (3DS)**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 75%

10 **OKAMIDEN**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 91%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/11
Spielspaß: 90%
In der Redaktion wird weiterhin fast nur **Zelda** auf dem 3DS gespielt.

2 **RESIDENT EVIL: MERCENARIES (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 77%

3 **DRAGON QUEST VI: WANDLER ZWISCHEN DEN WELTEN**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

4 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

5 **NARUTO SHIPPUDEN 3D (3DS)**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: 70%

6 **SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

7 **POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 12/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93%

8 **DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS (3DS)**
Entwickler: Tecmo Koei | Test in: N-ZONE 06/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

9 **PILOTWINGS RESORT (3DS)**
Entwickler: Monster Games | Test in: N-ZONE 04/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

10 **LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN (3DS)**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 07/11
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 77%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

EUER EINKAUFSFÜHRER FÜR VIRTUAL CONSOLE UND WiiWARE

Text | Christoph Kraus

Welche WiiWare-Spiele muss man unbedingt herunterladen? Welche Virtual-Console-Klassiker lohnen sich wirklich? Hier erfahrt ihr es.

AUSGEWÄHLTE VIRTUAL-CONSOLE-SPIELE

Welche Kultklassiker muss man sich unbedingt herunterladen? N-ZONE stellt die besten Abenteuer mit den bekanntesten Nintendo-Helden vor.

SUPER MARIO 64

Auf dieser Doppelseite möchten wir euch ausschließlich solche Virtual-Console-Spiele vorstellen, die das Herunterladen in jeder Hinsicht wert sind – dabei haben wir uns auf das jeweils beste Spiel eines Helden entschieden. Den Anfang macht **Super Mario 64**, das aus unserer Sicht mit Abstand beste Retro-Jump&Run mit dem Nintendo-Maskottchen. 15 Kurse voller Action, eine superbe Steuerung und nicht zuletzt die hohe Spielzeit sind auch heute noch ein Garant für jede Menge Spaß. Im Gegensatz zur Originalversion ist die Auflösung auf der Virtual Console bei Verwendung eines Komponentenkabels viel höher und die Farben kommen besser zur Geltung.

EINZELSPIELERWERTUNG: 91% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Für viele Serienliebhaber ist **Ocarina of Time** das beste Zelda-Abenteuer aller Zeiten. Allerdings dürfte die Mehrheit der Nintendo-Fans das Kult-Epos von 1998 im Augenblick auf dem Nintendo 3DS erneut durchspielen. Diejenigen brauchen die Virtual-Console-Version gewiss nicht. Wir legen euch stattdessen den 16-Bit-Meilenstein **A Link to the Past** fürs Super Nintendo ans Herz. Die fantastisch inszenierten Tempel garantieren wochenlangen Spielspaß, die Geschichte fesselt regelrecht vor den Bildschirm und Dutzende Nebenquests sorgen dafür, dass man auch nach dem Betrachten des Abspanns weiterhin die Prärie von Hyrule erkunden möchte.

EINZELSPIELERWERTUNG: 93% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

SUPER METROID

Das beste klassische Samus-Aran-Abenteuer ist und bleibt **Super Metroid** fürs Super Nintendo Entertainment System. Der Meilenstein vereint ein raffiniertes Gameplay, eine exorbitant hohe Spielzeit, eine prickelnde Atmosphäre und eine Gänsehaut-Stimmung, die von der ersten Minute bis zum Schluss andauert. Kenner des ersten **Metroid**-Spiels, die sich einst darüber ärgerten, dass es zur besseren Orientierung keine Karte gab, dürfen übrigens aufatmen: In **Super Metroid** lässt sich auf Knopfdruck eine grafische Darstellung der Umgebung anzeigen. So verläuft man sich nicht mehr so oft wie damals.

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

SUPER STREET FIGHTER II

Zwar werden im Wii-Shop-Kanal auch **Street Fighter II: The New Challengers** und **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting** angeboten, doch **Super Street Fighter II** ist das empfehlenswerteste Prügelspiel der Serie auf dem Super Nintendo. Es enthält die besten Charaktere aus der Reihe, die härtesten Combos und sorgt für die beste Atmosphäre. Unter anderem sind als Kämpfer Fei Long, Dee Jay, Cammy und T. Hawk als Prügler am Start. Auch in puncto Modi ist **Super Street Fighter II** klasse. Allerdings macht das Beat 'em up genretypisch erst mit zwei Spielern so richtig Spaß. Das war allerdings bei den Vorgängern nicht anders.

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

Finger weg von diesem Schund! Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Wer sich diesen Hochkaräter nicht gönnt, ist selber schuld!

DONKEY KONG COUNTRY 2

Obwohl es drei Ableger der **Donkey Kong Country**-Serie gibt, ist nicht etwa (wie man vermuten könnte) der jüngste Teil der beste, sondern der zweite. **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** bietet den höheren Grad an Abwechslung, die spaßigeren Levels, die fetteren Endbosse und nicht zuletzt die sympathischeren Hauptdarsteller, nämlich Diddy und Dixie Kong. Kaum zu glauben, dass Entwickler Rareware nach dem unglaublichen Erfolg des ersten **Country**-Abenteuers lediglich ein Jahr Zeit hatte, um schon wieder das nächste Jump & Run zu erschaffen.

EINZELSPIELERWERTUNG: 90% · MEHRSPIELERWERTUNG: –

MEGA MAN 2

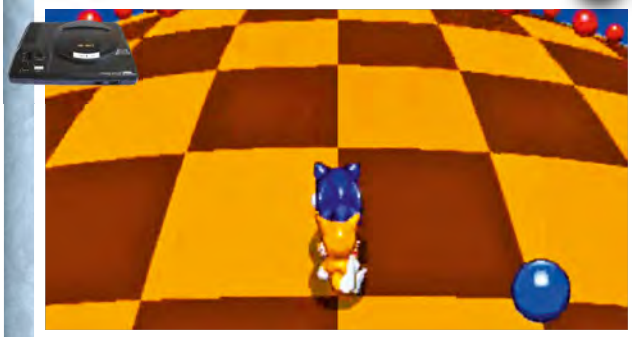
Welcher Actionheld trägt stets eine blaue Rüstung, verarbeitet alle Roboter zu Kleinholz und rühmt sich damit, dass er den Oberschurken Dr. Wily schon gefühlte 312 Mal in die Schranken verwiesen hat? Na klar, die Rede ist von Mega Man! Sein zweites Abenteuer strotzt dermaßen vor kreativen Details innerhalb der acht Levels, dass wir euch das Spiel hundertprozentig empfehlen können – vorausgesetzt, ihr arrangiert euch mit dem knüppeldicken Schwierigkeitsgrad und der (für heutige Verhältnisse) dezent antiquierten, aber dennoch liebenswerten Pixelgrafik.

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

SONIC THE HEDGEHOG 3

Wenn es um die Frage geht, wer der beste Jump&Run-Darsteller ist, sind sich die Nintendo-Fans einig: Sonic ist zwar deutlich schneller unterwegs als Dauerrivale Super Mario, aber der dickliche Nintendo-Klempner durchquert die abwechslungsreicheren Levels und bietet den höchsten Grad an Spielspaß. Auch in puncto Anspruch sticht Mario den blauen Igel von Sega locker aus. Dennoch sollte jeder Leser, der sich für Videospiele interessiert, auch einen **Sonic**-Ableger gespielt haben. Wir empfehlen euch den dritten Teil der **Sonic the Hedgehog**-Reihe. Das Hüpfspiel ist sogar actionreicher inszeniert als der jüngst veröffentlichte vierte Teil, den es als WiiWare-Titel für 12 Euro gibt.

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -



CHRONO TRIGGER

Die Geschichte dieses Rollenspiels, das bei uns erstmals vor zwei Jahren für den DS und nicht (wie in Japan und den USA) auf dem Super Nintendo veröffentlicht wurde, ist dank der Zeitreise-Elemente herrlich paradox und fesselnd zugleich. Manche Geschehnisse, etwa den tapferen Roboter, der sich von der Gruppe trennt und den ihr erst nach tausenden Jahren in der Zukunft wiederfindet, werdet ihr nie vergessen. Dazu kommen die vielen möglichen Enden, die tolle Musik, die bildschöne Grafik, das clevere Kampfsystem und noch vieles mehr. Da verzeihen wir sogar, dass man den Titel nur mit englischen Bildschirmtexten genießen kann. Auf der Virtual Console kostet das Spiel übrigens 900 Nintendo Points.

EINZELSPIELERWERTUNG: 90% · MEHRSPIELERWERTUNG: -

F-ZERO X

Das Hochgeschwindigkeitsrennspiel fürs Nintendo 64 ist angesichts des populären Nachfolgers namens **F-Zero GX** etwas in Vergessenheit geraten, dennoch lohnt sich das Herunterladen. Dank des hohen Spieltempos, der präzisen Steuerung und des Cups mit den automatisch generierten Strecken (wodurch quasi unendlich viele Pisten zur Wahl standen) erlangte **F-Zero X** einen hohen Beliebtheitsgrad bei den Serienkennern. Ein Manko gibt es dennoch: Am Streckenrand sind oftmals nur wenige Details zu sehen. So variieren die Pisten wenig. Zudem klingen die Musikstücke allesamt recht ähnlich. Sie sind zwar rockig, aber irgendwann nerven sie ein bisschen. Dennoch: **F-Zero X** ist einer der besten VC-Titel!

EINZELSPIELERWERTUNG: 90% · MEHRSPIELERWERTUNG: 90%

AUSGEWÄHLTE WiiWARE-SPIELE

Auf dieser Doppelseite stehen die besten WiiWare-Titel im Fokus. Bahn frei für Mega Man, die Pokémon und Dr. Mario!

JETT ROCKET

Von den Entwicklern des Rennspiels **FAST: Racing League**, das wir in der Rubrik „Wii-Kanäle“ in dieser Ausgabe testen, stammt auch das Jump & Run **Jett Rocket**. Ihr steuert die gleichnamige Spielfigur, die einen Raketenrucksack auf dem Rücken trägt, durch drei Welten, sammelt Items, plättet Bosse und löst Rätsel. Was klingt wie aus dem Standard-Lehrbuch für Spieledesigner, entpuppt sich als äußerst spaßig und liebevoll inszeniert. Vor allem die Grafik besticht durch superbe Wasser- und Lichteffekte. Beim Jetski-Rennen perlen sogar virtuelle Tropfen vom Bildschirm herab. Etwas nervig, aber keinesfalls unfair: Die Aufgaben sind beim dritten Anlauf nicht mehr allzu motivierend. Doch vor so viel Einfallsreichtum ziehen wir freilich den Hut. Ihr bekommt viel (gutes) Spiel fürs Geld!

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

BIT.TRIP RUNNER

Normalerweise hüten wir uns, explizite Kaufbefehle à la „Das braucht ihr unbedingt – sofort!“ auszusprechen, aber aus gegebenem Anlass brechen wir unser Gesetz. Denn **Bit.Trip Runner** ist so fantastisch inszeniert, dass man nicht anders kann, als jeden Level immer wieder von vorn zu probieren! Das Spielprinzip ist dabei denkbar simpel: Ein pixeliger Held rennt rastlos durchs Level und ihr müsst ihn zum Ziel führen, indem ihr a) springt, b) euch duckt, c) mit dem Fuß kickt und d) Sprungfedern benutzt. Das war’s auch schon. Doch die Lauferei gerät bisweilen zur extrem kniffligen Angelegenheit, denn der Schwierigkeitsgrad ist teils zum Haareraufen. Doch gerade das bis aufs Minimum reduzierte Gameplay und der hohe spielerische Anspruch zeichnen das nostalgisch anmutende Jump & Run aus. Dass sich die Musik euren Sprüngen anpasst, ist ein weiteres Indiz für die liebevolle Programmierung. Fette Bosslevels machen **Bit.Trip Runner** auch in puncto Präsentation zu einem Hingucker. Wenn riesengroße Pixel über den Bildschirm fliegen, geraten nicht nur Retro-Liebhaber in Ekstase. Also: Kaufen! Spielen! Verzweifeln!

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

CHICK CHICK BOOM!

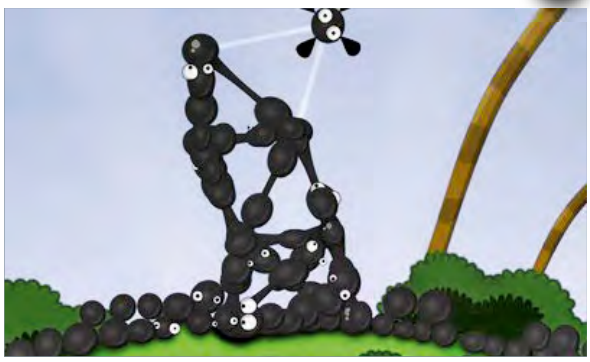
Bis zu vier Spieler duellieren sich in **chick chick BOOM! darum**, wer die widerstandsfähigste Hühnermeute hat. Gekämpft wird dabei mit harten Bandagen: Klaviere, die vom Himmel herabfallen, gehören genauso zum Arsenal wie fleischfressende Pflanzen mit Heißhunger auf gegnerische Hühner. Um dieses Kriegsgerät der etwas anderen Art zu aktivieren, zeichnet ihr mit der Wii-FB eine Linie nach, was ziemlich witzig umgesetzt ist. Das Spiel ist alleine nur bedingt unterhaltsam, entfaltet seinen Spaß hingegen, wenn zwei, drei oder vier Hühnerwirte gegeneinander antreten. Dank sauberer Programmierung, einer guten Portion Humor und des guten Gameplays steht fest: Deutsche Entwickler haben im Wii-Shop-Kanal offensichtlich gerade einen Lauf!

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

WORLD OF GOO

Ursprünglich wollte RTL Games dieses Geschicklichkeitsspiel zum Vollpreis im Handel anbieten, doch dann kam **World of Goo** für 1.500 Nintendo Points (entspricht 15 Euro) in den Wii-Shop. Dort schlug sich das kleine, aber überaus feine Spielchen so gut, dass immer mehr Käufer ihren Freunden davon erzählten – diese Mundpropaganda sorgte letztlich für einen großen Verkaufserfolg. Das Knobelspiel fordert euch heraus, putzige Schleimklumpen so zu verknüpfen, dass sie sich aneinanderheften und eine bestimmte Höhe erreichen. Das hört sich in der Theorie nicht nur äußerst lustig an, sondern macht auch gehörig Spaß. Und darauf kommt es bekanntlich an!

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -



GEIZ-TIPP # 1

Finger weg von WiiWare-Spielen, von denen ihr noch nie etwas gehört habt! Viele Entwickler meinen, den schnellen Euro mit Ramsch-Software, die spielerisch und technisch nichts taugt, zu machen. Da hilft nur eines: vorsichtshalber lieber erst den N-ZONE-Test abwarten. In der Rubrik „Wii-Kanäle“ stellen wir ohnehin nur die besten Spiele vor, die es gibt.

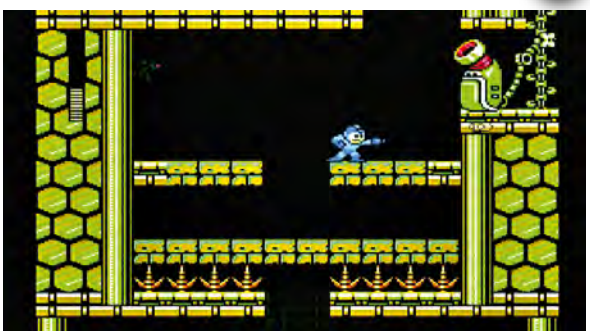
GEIZ-TIPP # 2

Nintendo bietet von Zeit zu Zeit ausgewählte Spiele im Rahmen des „Hanabi-Festivals“ an. Darunter versteht man Titel, die bislang nicht in Europa veröffentlicht wurden. Diese kosten zwar einen Euro mehr als reguläre Virtual-Console-Spiele, dafür bekommt man sie sonst ausschließlich über (sehr teure) Importwege.

MEGA MAN 9

Als dieses 2D-Jump&Run im Juli vor drei Jahren angekündigt wurde, gerieten die Serienliebhaber regelrecht aus dem Häuschen. Und als der Actionheld schließlich ein paar Monate später in den Wii-Shop-Kanal kam (übrigens zuerst für WiiWare und erst dann für Xbox 360 und PlayStation 3), war die Entzückung nicht minder groß: **Mega Man 9** bot alles, was sich die langjährigen Fans des blauen Bombers erwarteten: extrem herausfordernde Levels, abgedrehte Endbosse und – was aus unserer Sicht das Wichtigste ist – Retrostimmung bis zum Umfallen. Nur die Tatsache, dass für klitzekleine Zusatzinhalte zwei Euro verlangt wurden, sorgte bei den Fans für Missmut. Der Nachfolger **Mega Man 10** ist ähnlich gut.

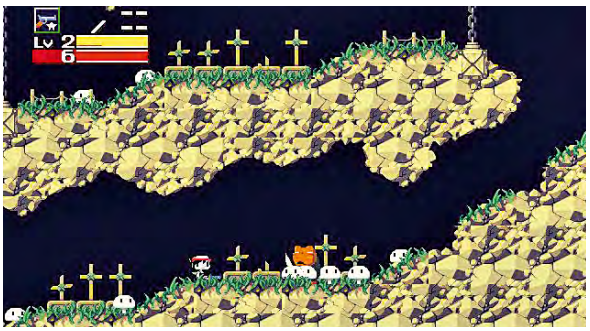
EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -



CAVE STORY

Retro-Freunde werden das auf alt getrimmte 2D-Jump&Run **Cave Story** lieben: Es wurde zwar erst 2004 für den PC veröffentlicht und von dort auf die Wii portiert (und bald auch auf den DSi und den 3DS), wirkt aber wie ein klassisches Hüpfspiel aus den Achtzigern. Und das Beste ist: Es spielt sich auch so! So stehen nicht nur Gespräche mit den Bewohnern der Spielwelt auf der Tagesordnung, auch so manche knifflige Sprungpassage gilt es zu meistern. Der Haken ist nur, dass man sich innerhalb der Levels rasch verläuft und einem die Weltkarte kaum weiterhilft. So kommt man oftmals nur durch Ausprobieren weiter – nach dem Motto „Irgendwann findet man schon die richtige Tür zum Ausgang."

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -



POKÉMON RUMBLE

Selbst wer mit dem Sammel- und Tauschprinzip der **Pokémon**-Rollenspiele wenig anfangen kann, dürfte mit diesem Actionspiel rasch klarkommen. In **Pokémon Rumble** steuert ihr eine erlesene Anzahl an Monstern – sie stammen vorrangig aus der ersten Generation der Serie – durch die Landschaft und müsst euch gegen Horden heranrückender Feinde wehren. Seine Stärke spielt **Pokémon Rumble** aus, wenn zwei, drei oder vier Spieler gemeinsam an einer Wii spielen. Die Steuerung lässt sich dabei sehr vielfältig konfigurieren. Es mangelt aber insgesamt deutlich an Abwechslung. So ist das Actionspiel zwar durchaus empfehlenswert, aber der hohe Preis von 15 Euro schreckt möglicherweise den einen oder anderen Leser ab.

EINZELSPIELERWERTUNG: 75% · MEHRSPIELERWERTUNG: 80%

DR. MARIO & BAZILLENJAGD

Es gibt vermutlich nur äußerst wenige Leser, die **Dr. Mario** noch nicht gespielt haben – denn das Denkspiel, in dem man Pillen in einem Glasgefäß so stapelt, dass sie sich in Dreiergrüppchen auflösen, gibt es mittlerweile für alle erdenklichen Nintendo-Konsolen, etwa für den Game Boy, das Super Nintendo oder das N64. In der WiiWare-Version tauchen sogar die Miis auf – sie repräsentieren die einzelnen Spieler auf dem Bildschirm. Darüber hinaus könnt ihr übers Internet sogar gegen Freunde antreten, die das Spiel nicht selbst besitzen – ein kostenlos herunterladbarer Kanal, den ihr euren Kumpels schicken könnt, macht's möglich! Als Bonus gibt es **Bazillenjagd** – ein Minispiel aus **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** – kostenlos dazu.

EINZELSPIELERWERTUNG: - · MEHRSPIELERWERTUNG: -

GEIZ-TIPP # 3

Ihr habt noch eine Retro-Konsole zu Hause stehen? Gut! Dann stöbert besser vorher auf Flohmärkten, ob ihr bestimmte Titel dort möglicherweise günstiger bekommt als im Wii-Shop-Kanal. Für das **Super Mario World**-Modul bezahlt man oftmals weniger als fünf Euro. Nintendo verlangt fürs Herunterladen der Virtual-Console-Version hingegen satte acht Euro.

Finger weg von diesem Schund! · Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. · Wer sich diesen Hochkaräter nicht gönnt, ist selber schuld!

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christoph Kraus

FAST – RACING LEAGUE

Art: WiiWare | **Genre:** Rennspiel | **Entwickler:** Shin'en | **Termin:** 27. Mai 2011 | **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Kann F-Zero angesichts dieses Science-Fiction-Rennspiels einpacken?

Die Entwickler von Shin'en haben derzeit offensichtlich einen Lauf: Nach dem guten Jump & Run **Jett Rocket** und dem hervorragenden Geschicklichkeitsspiel **Art of Balance** bringen die Münchener Spieleprofis schon wieder einen durchdachten WiiWare-Titel in den Shop-Kanal. **FAST – Racing League** erinnert ab der ersten Spielminute an die **F-Zero**-Reihe. Ihr heizt mit futuristischen Vehikeln über abgefahrene Pisten, sorgt auf Knopfdruck für einen Geschwindigkeitsschub und messt euch in knüppelharten Rennen gegen eure sieben Rivalen, die ebenfalls mit harten Bandagen um den Sieg kämpfen. Zahlreiche freischaltbare Strecken, die präzise Steuerung (am besten mit Wii-FB und Nunchuk), der Mehrspielermodus im geteilten Bildschirm sowie die hochwertigen Grafikeffekte zeugen von einer durchdachten Programmierung. Indes könnte der Schwierigkeitsgrad für einige Spieler möglicherweise einen Tick zu hoch sein, denn schon die ersten Rennen sind nichts für Weicheier, um es mal höflich auszudrücken. Wer damit aber leben kann – oder umgekehrt: wer genau diese Herausforderung sucht –, wird **FAST** lieben. Dass das Science-Fiction-Rennspiel gerade einmal 10 Euro kostet, macht den Kauf für **F-Zero**-Liebhaber praktisch unumgänglich.

WERTUNG 9 VON 10

Man beachte die hervorragenden Grafikeffekte auf der Wasseroberfläche: ein Hingucker!

FAST sieht nicht nur gut aus, wie hier zu sehen ist, sondern spielt sich auch rasant.

WO BLEIBT EIGENTLICH F-ZERO?

Warum schickt Nintendo seinen Starpiloten Captain Falcon nicht in den Rennstall zurück?

F-Zero GX war der letzte Serienableger für Heimkonsolen. Das ist acht Jahre her!

KEIN ENTWICKLER? Auf einer tragbaren Konsole ließ sich Captain Falcon zuletzt am 4. Juni 2004 blicken, nämlich auf dem GBA. Seit sieben Jahren müssen wir also auf die Rückkehr der **F-Zero**-Serie warten. Woran liegt's? Möglicherweise fehlt Nintendo derzeit ein passendes Entwicklerstudio, denn der letzte Heimkonsolen-Ableger stammt von Amusement Vision. Ist das Studio heute etwa mit Aufträgen ausgebucht?

KEIN ERFOLG? Das ausschlaggebende Kriterium dürften allerdings die geringen Verkaufszahlen der letzten **F-Zero**-Serienableger sein, denn diese konnten mit den deutlich erfolgreicheren **The Legend of Zelda**- oder **Super Mario**-Episoden in keiner Weise mithalten. Deshalb ist es aus wirtschaftlicher Sicht nur logisch, dass Nintendo die **F-Zero**-Fans länger als gewohnt warten lässt.

KEINE ZIELGRUPPE? Erschwerend kommt hinzu, dass sich die **F-Zero**-Reihe traditionell an Vielspieler richtet. Doch diese Käuferschicht hat Nintendo in jüngster Zeit ein bisschen vernachlässigt. Unserer Meinung nach wäre es eine gute Entscheidung, die **Mario**-Reihe ein paar Monate pausieren zu lassen und stattdessen die Entwicklung neuer **F-Zero**-Spiele voranzutreiben.

Text | Christoph Kraus

KIRBY-TV-KANAL

Art: Wii-Kanal | **Termin:** 23. Juni 2011 | **Preis:** Kostenlos

Der Nintendo-Knödel erlebt ein Abenteuer nach dem anderen.

Seit Ende Juni serviert Nintendo den Zuschauern des Kirby-TV-Kanals wöchentlich jeweils zwei neue Episoden der **Kirby**-Zeichentrickserie, die vor einigen Jahren erstmals im Bezahlfernsehen ausgestrahlt wurde. Die bunten Abenteuer des rosafarbenen Klopses sind zwar künstlerisch und inhaltlich hart an der Grenze der Erträglichkeit, sofern ihr den zwölften Geburtstag hinter euch habt. Dennoch begrüßen wir, dass Nintendo endlich mal wieder frischen Schwung ins Wii-Hauptmenü bringt. Die Bildqualität der einzelnen Episoden ist durchweg gut, auch die Ladezeiten zwischen Auswahl und Wiedergabe der Folgen sind äußerst kurz. Wir hätten aber dennoch lieber die kultige **Super Mario Bros. Super Show!** auf unsere Wii gebeamt – vielleicht gibt's ja bald einen Mario-TV-Kanal zum Herunterladen?

WERTUNG 7 VON 10

Die Bilder beweisen: Die Trickserie ist quietschbunt und sehr schrill!

Text | Henrike Ledig

POKÉMON-TV

Kirby ist nicht der einzige Spiele-Promi, der als Serienheld auftritt. Wir stellen die langlebigste aller Nintendo-Trickserien vor, Pokémon. In der Hauptrolle: Ash.

Der **Pokémon**-Anime umfasst inzwischen stolze 689 Folgen, die seit 1997 (fast) wöchentlich in Japan ausgestrahlt werden. Das Prinzip der Serie orientierte sich zunächst eng an den erschienenen Spielen: Der junge Ash, der in Alabastia wohnt, bekommt zu seinem zehnten Geburtstag sein erstes Pokémon geschenkt, die Elektromaus Pikachu. Daraufhin bereist er alle erdenklichen Länder, um seinen Traum zu erfüllen, Pokémon-Meister zu werden, indem er alle Pokémon katalogisiert und sich zudem Orden verdient. Diese erhält er, wenn sich seine Pokémon mit denen hochqualifizierter Trainer duellieren und gewinnen. Dieses Story-Grundgerüst entwickelte sich (im Gegensatz zu Ashs Taschenmonstern) nicht großartig weiter, allein Ashs Begleiter verändern sich von Staffel zu Staffel, sodass sie zu den aktuellen Editionen passen. Ähnlich wie die Pokémon auf den Nintendo-Konsolen ist auch der Anime nicht mehr vom Bildschirm wegzudenken. Allein die lange Laufzeit und die recht guten Einschaltquoten beweisen, dass die Serie noch immer ihren Reiz hat. Interessanter Fakt: Ash wird seinen Pokédex nie vervollständigen können, da das virtuelle Pokémon Porygon und seine Entwicklungsreihe nie mehr im Anime auftauchen werden. Der Grund? Die 38. Folge, in der Porygon einen Auftritt hatte, wurde nur ein einziges Mal ausgestrahlt, da 635 Kinder angesichts der Darstellung einer Explosion einen epileptischen Anfall erlitten und ins Krankenhaus mussten. Weiteren Staffeln steht also nichts mehr im Wege, denn was wäre schrecklicher, als dass Ash tatsächlich seinen Pokédex vervollständigt und in Rente gehen kann?

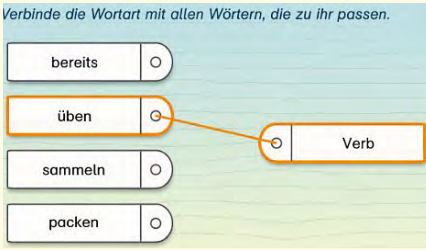
KURZ ERINNERT

ARK OF SINNERS

Für den Juli ist die Veröffentlichung des Action-Titels **Ark of Sinners** für WiiWare geplant. Darin schlüpft ihr in die Rolle der sexy Agentin Celia, die es in die geheimnisvolle Stadt Ark (englisch für „Arche") verschlägt. Dort bekommt sie es in klassischer Seitansicht mit einer Vielzahl von Gegnern zu tun, muss aber auch immer wieder Rätsel lösen. Gesteuert wird die Amazone mit der quer gehaltenen Wii-Fernbedienung. Die bislang veröffentlichten Bilder und Videos machen einen guten Eindruck – zumindest, was die Optik anbelangt. Was das Gameplay hergibt, verraten wir euch im Test in der nächsten Ausgabe. te

Art: WiiWare | Genre: Action
Termin: Juli | Preis: 1.000 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

LERNERFOLG GRUNDSCHULE DEUTSCH KLASSE 2



Spielerisch und ganz ohne Druck Deutsch lernen sollen Zweitklässler mit dieser Software aus dem Hause Tivola. Damit die Paukerei Spaß macht und die lieben Kleinen bei Laune hält, führt Vampir Freddy lernwillige Schüler durch die Aufgaben und hilft bei Bedarf mit Tipps und Hinweisen nach. Zudem bietet die mehrsprachige Lernsoftware (Deutsch, Englisch, Türkisch) einige simple Minispiele, die durch gute Leistungen freigeschaltet werden! Der Preis geht mit 500 Punkten in Ordnung – allerdings wäre ein höherer Preis angesichts der schlichten Grafik auch nicht gerechtfertigt gewesen. te

Art: WiiWare | Genre: Anwendung
Termin: 30. Juni | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 5 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Henrike Ledig

KIRBY'S DREAM LAND

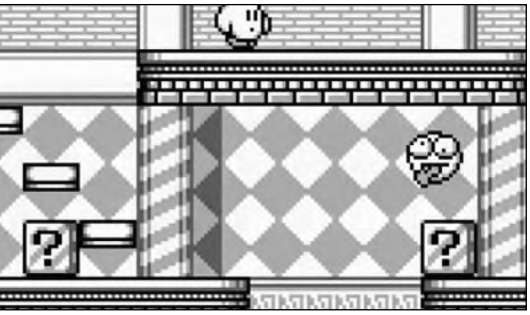
Art: Virtual Console I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** HAL I **Termin:** 01. Juli 2011 I **Preis:** 4 Euro

Nach 18 Jahren ruft das Dream Land wieder um Hilfe!

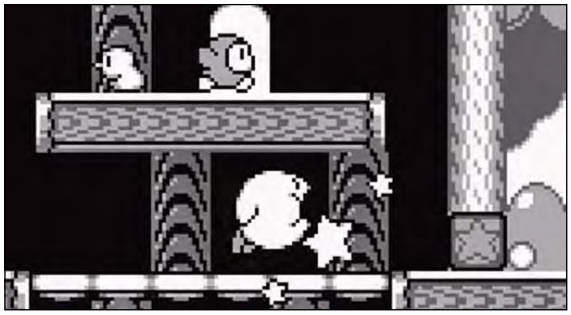
Bei diesem seit Neuestem im eShop verfügbaren Titel handelt es sich um die 1:1-Umsetzung des 1992 für den Game Boy erschienenen Spiels. Der kugelrunde und rosafarbene Kirby, seines Zeichens Bewohner des Traumlands in der fiktiven Welt Pop Star, hat sich inzwischen den Titel eines Alleskönners in Sachen Spielprinzip verdient. Der jüngste Ableger der Serie für die Wii, **Kirby und das magische Garn**, das vor Kreativität nur so strotzt, hat das bestätigt. In **Kirby's Dream Land** zieht der Titelheld in gewohnter Jump&Run-Manier gegen den fiesen König Dedede (siehe Bild oben) und seine Schergen: Diese haben nicht nur sämtliche Nahrungsvorräte von Pop Star, sondern auch die Glitzer-Sterne geklaut, die den Bewohnern des Traumlands das sorglose Spielen ermöglichen. Glücklicherweise verfügt Kirby, der nicht nur das Aussehen, sondern auch die elastischen Eigenschaften eines Kaugummis besitzt, über allerlei Möglichkeiten, sich seinen Weg durch das besetzte Dream Land zu bahnen: Er kann sich aufblasen und wie ein Ballon durch die Luft segeln und zudem Gegner verschlucken, um einmalig ihre Kräfte zu übernehmen.

Das alles garantiert eine Menge Spielspaß für jeden, der das Game-Boy-Original noch nie oder sehr lange nicht mehr gespielt hat. Nur die recht kurze Spielzeit von etwa zwei Stunden (Profis sollten mit etwa einer halben Stunde rechnen) und der dafür recht heftige Preis von 4 Euro trüben den Spaß an diesem Klassiker. Auch dass das Spiel völlig textfrei ist und die Hintergrundgeschichte nur oberflächlich erzählt wird, wirkt heute befremdlich, tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Damit ist klar: Wer ein nettes Retro-Spiel mit dem knuffigsten Gamecharakter aller Zeiten sucht, wird hier fündig. Und bequemer als über den eShop geht's fast nicht.

WERTUNG 7 VON 10



Viele seltsame Gegnertypen warten in den unterschiedlichsten Levels auf den rosafarbenen Helden.



Das ist Kirby, wie wir ihn kennen und lieben: schwer in Aktion! Allerdings ist sein Game-Boy-Abenteuer äußerst kurz.

Text I Thomas Eder

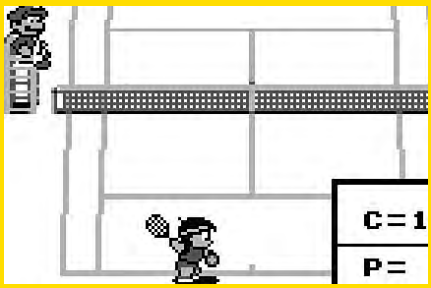
TENNIS

Art: Virtual Console I **Genre:** Sport I **Entwickler:** Nintendo
Termin: 24. Juni I **Preis:** 3 Euro

Spiel, Satz und Sieg!

Mit vier Schwierigkeitsstufen, zwei Schlagvarianten (flach und hoch) und einem Mehrspielermodus via Linkkabel bietet dieser Klassiker Unterhaltung für etliche Stunden. Und sogar Superstar Mario hat darin einen Auftritt als Schiedsrichter. Auch heute noch macht das Spiel, das 1989 zum Launch des Game Boys erschien, für eine flotte Runde zwischendurch immer noch Spaß. Allerdings merkt man dem Spiel sein hohes Alter an: Das Gameplay ist recht simpel und die Technik altbacken. Wer dieses Spiel von früher in guter Erinnerung hat oder Gefallen am Tennissport findet, kann die 3 Euro für diesen Klassiker dennoch ohne Bedenken investieren.

WERTUNG 6 VON 10



Na gut, die Grafik ist äußerst schlicht. Aber dafür stimmt zumindest die Übersicht.

Die Langzeitmotivation bei **Tennis** hält sich arg in Grenzen.

Text | Max Drews

POKÉDEX 3D

Art: 3DSWare | **Genre:** Anwendung | **Entwickler:** Creatures
Termin: 07. Juni 2011 | **Preis:** Kostenlos

AR-Codes, SpotPass und mehr: Wie viel Potenzial steckt in der Gratis-Software?

Die dreidimensionale Darstellung der Monster kann sich sehen lassen. Gibt es bald möglicherweise ein 3D-**Pokémon Stadium**?

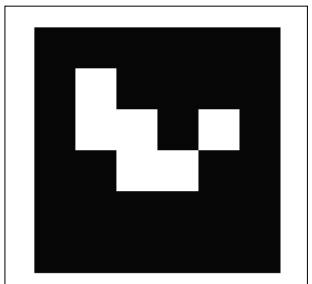
Die kostenlose Anwendung richtet sich primär an Statistiker mit einem Faible für Nintendos kleine Taschenmonster.

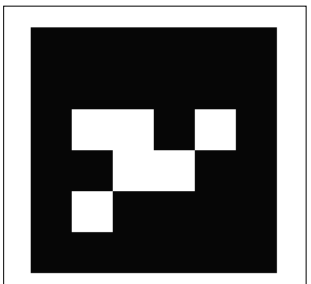
Der **Pokédex 3D** dient hauptsächlich dazu, euch mit Infos über Pokémon zu versorgen, ganz so, wie ihr es aus der Fernsehserie und den Spielen kennt. Ein Eintrag versorgt euch mit Daten über die Entwicklungsreihe des ausgewählten Taschenmonsters, dessen erlernbare Attacken, die Pokédex-Einträge aus den Editionen **Schwarz** und **Weiß** und einiges mehr. Zu jedem der 150 Pokémon aus der aktuellen Region Einall gibt es ein dreidimensionales Modell, das man in alle Richtungen drehen und vor verschiedenen Hintergründen platzieren kann. Von Anfang an sind im **Pokédex 3D** 16 vorbestimmte Pokémon enthalten. Neue Taschenmonster könnt ihr auf verschiedene Weise freischalten, etwa indem ihr euren 3DS im Stand-by-Modus belasst und so Daten über SpotPass austauscht. Bis zu drei zufällige Einträge lassen sich so pro Tag freischalten, wobei allerdings die interne Datumseinstellung des 3DS die Tage vorgibt. Ein Tipp: Wenn ihr weitere Pokémon erhalten wollt, stellt die Konsole auf den nächsten Tag um und umgeht damit die Datumssperre. Eine weitere interessante Möglichkeit, neue Pokémon zu erhalten, bietet die AR-Marker-Funktion, die ähnlich funktioniert wie die AR-Karten, die dem 3D-Spielgerät beiliegen. Für jedes einzelne Taschenmonster liegt nämlich ein bestimmter Code in Form eines Bildes vor und wenn ihr diesen mit den 3DS-Kameras abfotografiert, erkennt die Software das zugehörige Pokémon. Allerdings werden dabei von bislang nicht freigeschalteten Pokémon lediglich die Silhouetten verfügbar. Habt ihr die jeweiligen Taschenmonster dann aber registriert, könnt ihr die – beispielsweise ausgedruckten – Codebilder nutzen, um sie in Bilder der realen Welt zu übertragen und dort darstellen zu lassen. Ein Fotomodus gibt euch dabei die Möglichkeit, eure Lieblingswesen etwa auf eurem Bett oder Schrank festzuhalten.

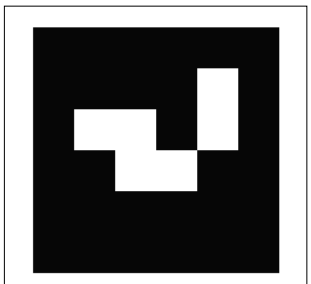
Event-Pokémon zum Scannen?

Gerüchten zufolge soll es spezielle Event-Pokémon geben, die von Nintendo zu bestimmten Anlässen verteilt werden. Die genaue Vorgehensweise ist noch unklar, allerdings schalten die Codes, die auf den Events verteilt werden, sofort den kompletten Eintrag frei. Leser des Poké-Wikis stellten beim Scannen der AR-Marken, von denen im Wiki schon viele vorliegen, außerdem fest, dass der Marker, der eigentlich zum Pokémon Kapuno gehören sollte, plötzlich ein Terrakium freischaltete. Nicht nur deswegen darf man gespannt sein, was der **Pokédex 3D** in Zukunft noch für uns bereithält.

WERTUNG 7 VON 10


BOREOS


VOLTOLOS


DEMETEROS

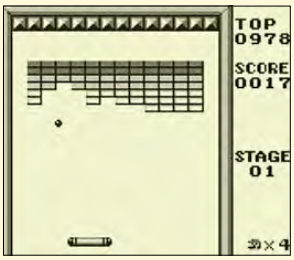
N-ZONE und PokéWiki schenken euch AR-Codes. Haltet einfach die 3DS-Kamera auf die Marker der legendären Pokémon!

KURZ ERINNERT

DONKEY KONG

Die Mischung aus dem **Donkey Kong**-Spielautomaten und der **Mario vs. Donkey Kong**-Serie hat zwar schon 17 Jahre auf dem Buckel, aber der Spielspaß ist immer noch erfreulich hoch. Ihr springt als Mario durch neun Welten, die insgesamt 97 Levels beinhalten, und sammelt darin Schlüssel auf, um den Weg zum Ausgang freizulegen. Zahlreiche Hindernisse machen euch dabei das Leben schwer. Außerdem setzen die Rätsel ganz schön Grips voraus – das macht vor allem die späteren Areale extrem herausfordernd. Die Grafik ist zwar auf einem sehr bescheidenen Niveau, aber solange der Spielspaß stimmt, soll uns das egal sein. hl

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 16. Juni | **Preis:** 4 Euro
WERTUNG 8 VON 10



ALLEYWAY

Ziel dieses Geschicklichkeitsspieles aus dem Jahr 1990 für den Game Boy ist es, einen Level nach dem anderen zu vollenden, indem man mit einer Plattform einen kleinen Ball auf mehrere Schichten von Mauern lenkt, um diese damit zu zerstören. Das kommt euch bekannt vor? Stimmt, denn bei **Alleyway** handelt es sich lediglich um einen Klon des 1976 veröffentlichen Computerspiels **Breakout**. Allerdings hatte dieses schon damals eine bessere Grafik und machte mehr Spaß. Immerhin funktionieren die Steuerung und das Spielprinzip, alles in allem ist **Alleyway** aber nur höchst ermüdend. Laaangweilig! hl

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 07. Juni | **Preis:** 3 Euro
WERTUNG 2 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

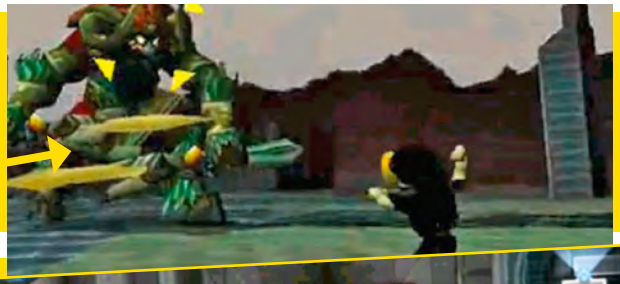
Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Pilotwings Resort** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen des letzten Monats vor, zum Beispiel präsentieren wir euch das große **Pokémon**-Glossar mit Fachbegriffen von A bis E.

DER GROSSE BUG-REPORT

Ob Metroid: Other M oder The Legend of Zelda: Ocarina of Time – selbst die besten Videospiele sind nicht vor Fehlern gefeit! VideoGamesZone präsentiert erstklassige Games mit leichten Fehlern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time ist zwar ein extrem hochwertiges Videospiel, aber zweifelsohne nicht perfekt. Das belegen unter anderem die zahlreichen Glitches, mit denen sich das Nintendo-64-Meisterwerk viel schneller durchspielen lässt als gewohnt. Auf www.videogameszone.de zeigten wir euch einige besonders auffällige Abkürzungen. In der 3DS-Version wurden diese jedoch entfernt.



In **Metroid: Other M** ist kein Weiterkommen möglich, wenn ihr euch in einem Raum in Sektor 3 befindet und sich die rote Tür (siehe Bild) nicht öffnet. Dann hilft nur, den Spielstand zu löschen und von vorne zu spielen. Der Fehler wird ausgelöst, wenn der Spieler nach dem Plätten eines Zwischengegners zurückläuft, anstatt den Weg nach vorn fortzusetzen. In Japan bietet Nintendo allen Betroffenen an, den korrekten Spielstand auf einer SD-Karte zu übermitteln.

Kennt ihr im GameCube-Jump&Run **Super Mario Sunshine** das Haus an der Strandpromenade? Wer es schaffte, aufs Dach der bunt bemalten Behausung zu gelangen, entdeckte zwei Grafikfehler: Mario spazierte unterhalb des Strands herum und die Energieanzeige platzierte sich mitten im Spielgeschehen. Wer diese Bugs selbst erleben möchte, für den haben wir die entsprechende Stelle im Bild markiert.

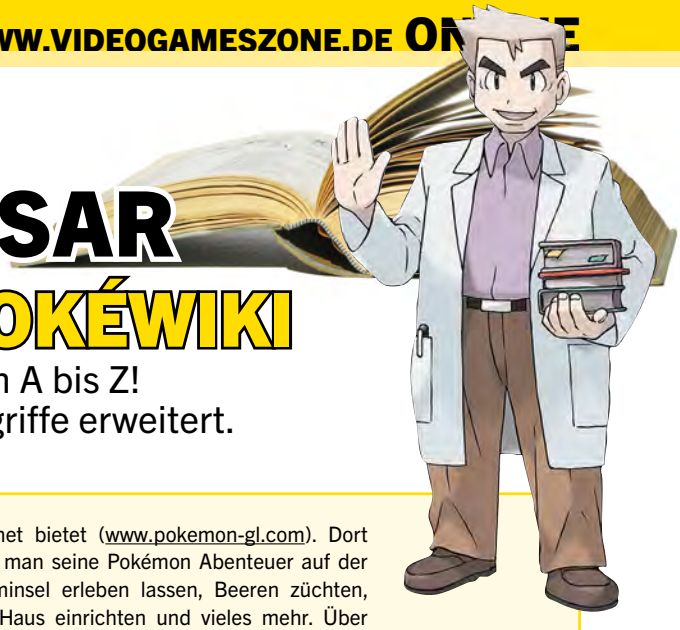
KURIOSITÄT DES MONATS

Der Wii-Nachfolger war noch nicht einmal präsentiert, da stellten vermeintliche Käufer Tests der neuen Konsole ins Netz!

Erst vor wenigen Wochen stellte Nintendo in Los Angeles die nächste Heimkonsole vor (siehe E3-Reportage-Strecke in dieser N-ZONE) – doch einige Kunden des Internet-Händlers Amazon rezensierten die noch lange nicht erhältliche Hardware mit dem einstigen Projekttitel „Café“ schon viel früher! Ein vermeintlicher Käufer schreibt beispielsweise: „Der Espresso beziehungsweise Lungo bietet eine wirklich gute Crema und schmeckt deutlich besser als der Espresso vieler einfacher Vollautomaten.“ Schräger geht’s nimmer! Oder hat da etwa jemand nicht so ganz verstanden, worüber er schreibt?

DAS GROSSE POKÉMON-GLOSSAR

VON N-ZONE UND POKÉWIKI



Hier kommt das Mega-Pokémon-Lexikon von A bis Z!
Das Glossar wird regelmäßig um weitere Begriffe erweitert.
Den Anfang machen Begriffe von A bis E.

Attacken stellen in sämtlichen Spielen der **Pokémon**-Reihe ein wichtiges Spielelement dar, sind sie doch die Grundlage für Kämpfe zwischen den mittlerweile 646 verschiedenen Pokémon. Dabei unterteilen sich die Angriffe in drei sogenannte Schadensklassen: Physisch, Speziell und Status.
Physische Angriffe nutzen „Muskelkraft“, um Schaden anzurichten, die hier wichtigen Statuswerte sind Angriff und Verteidigung (Power-Punch, Biss). Spezielle Attacken versuchen gewissermaßen, über „elementare Energien“ anzugreifen (Psychokinese, Hyperstrahl). Statusverändernde Attacken rufen eine Statusveränderung wie Vergiftung oder Paralyse hervor (Toxin) beziehungsweise senken oder heben Statuswerte durch Aktionen wie Heuler und Rutenschlag. Es gibt auch Mischformen, zum Beispiel Angriffe, die Schaden zufügen und eine Statusveränderung hervorrufen.
Auch wenn Attacken hauptsächlich in Kämpfen zum Einsatz kommen, werden sie hin und wieder auch benötigt, um bestimmte Hindernisse in der Spielwelt zu überwinden: Einen Wasserfall wird man nicht ohne Kaskade bezwingen können, eine Höhle wird durch Blitz erhellt. Die in der dritten Generation mit **Rubin** und **Saphir** neu hinzugekommenen Wettbewerbe stellen eine zusätzliche Verwendungsmöglichkeit dar. Dort werden die Attacken nicht nach Typen unterschieden, sondern nach den Wettbewerbskategorien „Coolness“, „Schönheit“, „Stärke“, „Klugheit“ und „Anmut“. Auch die Effekte sind ganz andere als in normalen Kämpfen. Insgesamt sind bisher 559 verschiedene Attacken erfunden worden.

Bad Lavastadt ist ein Ort, der in der Hoenn-Region unterhalb des Schlotbergs liegt. Dadurch ist er nur schwer zu erreichen, da man von dort aus erst den beschwerlichen Steilpass hinuntergehen muss; für Pokémon-Trainer ist es allerdings unverzichtbar, der Stadt einen Besuch abzustatten – hier ist schließlich Arenaleiterin Flavia zu Hause. Jeder zukünftige Champion der Pokémon-Liga hat keine andere Wahl, als sich deren Feuer-Pokémon zu stellen, um so am Ende des Kampfes hoffentlich den Hitzeorden und die TM 50 Hitzekoller sein Eigen nennen zu können. Doch auch abseits der Arena ist Bad Lavastadt einen Besuch wert: Die heiße Quelle, die neben dem Pokémon-Center liegt, ist gerade unter Senioren ein Geheimtipp gegen Gliederschmerzen. Die schmerzlindernde Wirkung der Quelle kommt außerdem nicht Menschen zugute: Betritt der Protagonist ihre Mitte, werden seine Pokémon vollständig geheilt. In der Stadt kann man außerdem den Statusverstärker Holzkohle und ein Isso-Ei erhalten.

Das C-Gear ist eine nützliche Errungenschaft für Spieler, die in **Pokémon Schwarz** und **Weiß** eingeführt wurde. Nachdem man es recht früh im Spiel erhalten hat, befindet es sich dauerhaft auf dem Touchscreen und bietet dem Protagonisten Zugriff auf die Mehrspielermöglichkeiten der neuen Editionen. Dazu gibt es auf dem C-Gear drei gesonderte Bereiche. Wählt man den Unterpunkt „Wi-Fi“ aus, kann man die Spielsynchro verwenden, die dem Spieler unter gewissen Voraussetzungen Zugang zur Pokémon Dream World im Internet bietet (www.pokemon-gl.com). Dort kann man seine Pokémon Abenteuer auf der Trauminsel erleben lassen, Beeren züchten, sein Haus einrichten und vieles mehr. Über den Modus „Drahtlos“ gelangt man in ein Menü, das es den Trainern ermöglicht, Spieler in der Nähe zu finden, die Kontaktebene aufzusuchen oder den Videochat, den sogenannten Viso Caster, zu aktivieren. Dieser funktioniert naturgemäß nur mit Nintendo DSi, DSi XL oder 3DS-Konsolen, da nur diese über eine Kamera verfügen. Der Modus „Infrarot“ wird zum Verbindungsaufbau bei Kämpfen und Tauschen verwendet, außerdem kann man über ihn ein Minispiel mit dem Namen „Harmonie-Test“ starten, das allerdings nicht allzu lange fesselt. Für das C-Gear gibt es außerdem verschiedene Skins, die dessen Aussehen verändern. Diese sind unter anderem über Codes oder Downloads zu erhalten und werden wohl über die Nintendo Wi-Fi Connection zu gegebener Zeit verteilt werden.

Dösigkeit ist eine von zahlreichen Fähigkeiten, die Pokémon besitzen können. Diese haben in Kämpfen verschiedenste Effekte, die dem Anwender fast immer einen Vorteil, gelegentlich aber auch Nachteile verschaffen. Dösigkeit ist einer der Effekte, die dem betroffenen Pokémon helfen: Sie verhindert, dass das Taschenmonster sich angezogen fühlt, Attacken also seltener bis überhaupt nicht mehr einsetzt. Gerade bei Gegnern, die die Fähigkeit Charmebolzen besitzen, ist dies äußerst hilfreich, da Charmebolzen ebendiese Anziehung hervorruft. Seit die Dösigkeit in der dritten Generation eingeführt wurde, hatten schon viele Pokémon diese Fähigkeit, meist solche vom Typ Boden oder Psycho.

Eier wurden in **Pokémon Gold/Silber** eingeführt. Erforscht werden sie vorrangig von Pokémon-Professor Lind, der alle Informationen darüber herausfinden will. Unterstützung erhält Lind von Mr. Pokémon, der zu Anfang seines Abenteuers in der Johto-Region sogar ein Rätsel-Ei verschenkt, aus dem später ein Togepi schlüpfen wird. Die Frage, wie Eier entstehen, wird in der Pokémon-Pension beantwortet. Dort kann der Spieler zwei seiner Monster abgeben, um sie pflegen zu lassen. Dabei erreichen die Pokémon nicht nur mehr Erfahrungspunkte und höhere Levels, mit etwas Glück bringen sie auch ein Ei hervor. Fast alle Pokémon können auf diese Weise gezüchtet werden – eine große Hilfe dabei ist Ditto, da man es mit beinahe jedem Exemplar paaren kann –, jedoch sind die legendären Pokémon bis auf Phione und Manaphy nicht zu einer Paarung fähig. Es gibt überdies verschiedene Ei-Gruppen, welche die Fortpflanzungsmöglichkeiten der Pokémon untereinander bestimmen.

MOUSE TRAP HOTEL

Ein Mäuserich sucht seine Herzensdame – und bekriegt sich dabei mit Seifenblasen und Sprungfedern. Gääähn!

PIXEL PANNE

INFO

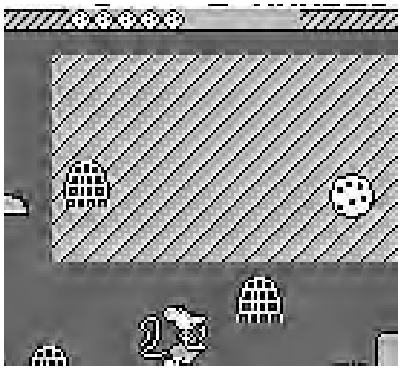
Wir freuen uns, euch diesmal einen Gastbeitrag zu präsentieren. Unser Leser Stefan Bee, Redakteur der Fanseite www.gameboyland.de, hat sich eine „Pixel-Panne" für den Game Boy vorgeknöpft!

In **Mouse Trap Hotel** schlüpft ihr in die Rolle von Maxie, einem kleinen Mäuserich, der im Keller eines Hotels wohnt. Im selben Gebäude wohnt seine Freundin – die hat jedoch im Gegensatz zu ihm Geschmack bewiesen und sich im Penthouse eingenistet. Von der Sehnsucht gepackt, will Maxie seiner Freundin einen Besuch abstatten und muss sämtliche sechs Etagen des Hotels durchwandern. Seinen Schwanz als Peitsche verwendend, kämpft er sich durch knallharte Szenarien wie Waschküchen oder Fitnesscenter und bekommt es mit „spektakulären" Feinden wie aus Waschmaschinen hochsteigenden Seifenblasen oder aus Matratzen herausschießenden Sprungfedern zu tun. Als wäre dies nicht schon „brutal" genug, hat Maxie auch mit einer völlig verbockten Steuerung zu kämpfen: Sie ist hakelig und unpräzise. So werden Sprungpassagen zu einem reinen Glücksspiel. Gegner sind – wenn überhaupt – nur mit perfektem Timing zu treffen. Hinzu kommt noch die karge Optik inklusive gähnend langweiliger Hintergründe sowie ein absolut fürchterlicher Soundtrack. ■

N-ZONE-Leser Stefan meint:

„Glücklicherweise lässt sich die Musik abschalten, ansonsten hättet ihr auch nebenbei einen Rasenmäher zur besseren musikalischen Untermalung laufen lassen können. Sollte sich Maxie trotz aller Umstände dennoch bis zum Ende des Spiels durchkämpfen, so treibt ihn spätestens das chaotische Labyrinth am Schluss in den Wahnsinn. Kann eine Frau im Penthouse tatsächlich so einen Trip wert sein? Mit Sicherheit nicht!"

Spaßbremse: Die Reise des Mäuserichs durch das Hotel leidet unter dem platten Gameplay, der ungenauen Steuerung und der schwachen Technik.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #425: Die **Wario Land**-Episode für den Virtual Boy hieß erst „Wario Cruise", kam dann aber unter dem Titel **Virtual Boy Wario Land** in den Handel.

Fakt #426: Kapitän K. Rool aus **Donkey Kong Country 2** ist offensichtlich King K. Rool aus **Donkey Kong Country**. Ob dies bei Baron K. Roolenstein aus **Donkey Kong Country 3** auch so ist, bleibt fraglich, da bei ihm das andere Auge entzündet ist.

Fakt #427: Die Namen der Kremlings K. Lumsy und K. Rool sind Anspielungen auf die englischen Adjektive „clumsy" (ungeschickt) und „cruel" (grausam).

Fakt #428: Obwohl Donkey Kong der Namensgeber der **Donkey Kong Country**-Reihe ist, ist er im zweiten Teil nur in der Anfangs- und Endsequenz zu sehen, im dritten Teil sogar nur in der Endsequenz.

Fakt #429: Die Melodie des Untergrundlabyrinths aus **Super Smash Brothers Melee** stammt aus den Tempeln in **The Legend of Zelda: The Adventure of Link**.

Fakt #430: In der Stage „Schädelküste" in **Super Smash Brothers Melee** kann man neben dem Meeresmuseum die Riesenschildkröte sehen, die einen in **The Legend of Zelda: Majora's Mask** zum Schädeltempel bringt. In letztgenanntem Spiel befindet sie sich allerdings nicht am Museum, sondern am Kap Zora.

Fakt #431: Link war nicht der erste Spielheld, der wusste, wie man Okarina spielt. Schon der Hauptdarsteller von **Wonderboy in Monster World** konnte auf dem Instrument musizieren.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir küren die besten – und miesesten – E3-Momente aller Zeiten.

AUF DROGEN

Activisions E3-Auftritt von 2007 gilt als mit Abstand peinlichste Pressekonferenz aller Zeiten. Der amerikanische Komiker Jamie Kennedy moderierte die Show offenbar unter starkem Drogeneinfluss, was er nicht mal zu verbergen versuchte. Zu allem Überfluss waren Kennedys Witze (von denen viele auf Kosten des Publikums gingen) reichlich unlustig. So mancher Gast spottete sogar live auf der Bühne, dass Kennedy nicht besonders witzig sei. Zum Fremdschämen!

ÜBERRASCHUNG!

Zum Glück gibt es auch E3-Einlagen, die uns positiv in Erinnerung geblieben sind. Dazu zählt zum Beispiel die Pressekonferenz aus dem letzten Jahr, als **Donkey Kong Country** Returns gezeigt wurde. Erst hörte man sekundenlang nur ein paar Trommelgeräusche, während der Bildschirm schwarz blieb, dann lichtete sich langsam das Dunkel und die Kamera fuhr auf Donkey und Diddy Kong zu. So was möchten wir öfters sehen!

SPIELSPASS-HEUCHLER

Erinnert ihr euch noch an die E3-Pressekonferenz 2008, als **Wii Music** vorgestellt wurde, nachdem der amerikanische Nintendo-Boss Reggie Fils-Aime zuvor das Wii-Wheel vorgestellt hatte? Dieses E3-Jahr war für Nintendo-Fans schlichtweg zum Vergessen: Es gab kaum nennenswerte Neuankündigungen und die wenigen, die es gab, waren wenig überzeugend. Negativ im Gedächtnis blieb uns vor allem das nervige Rumgehampel von Miyamoto und

Co. haften, die **Wii Music** vorführten. Peinlicher kann man Spielspaß nicht heucheln, wie es die an der Pressekonferenz Beteiligten taten!

FREIWILLIGE VOR!

Die nervig kreischenden Cheerleader am Anfang des Clips waren nur der Beginn einer extrem peinlichen Präsentation. Später holte der Disney-Vertreter zwei „Freiwillige" aus dem Publikum, die rein zufällig nicht nur den Text des Karaoke-Lieds aus **High School Musical**, sondern obendrein auch noch die gesamte Choreografie auswendig konnten! Was ein Glück für Disney! Als dann das versammelte Publikum mitmachen sollte, wurde es echt nervig. Zumindest haben wir eine Erkenntnis gewonnen: Eine noch dümmere Pressekonferenz kann es nicht geben.

FUCHTELN OHNE WIRKUNG

Als Shigeru Miyamoto auf der E3 2010 das neue **Zelda: Skyward Sword** vorstellen wollte, brachen Missgünstige weltweit in Gelächter aus. Was war da los? Ganz einfach: Link tat auf dem Bildschirm einfach nicht das, was Miyamoto wollte! So manche Sony- und Microsoft-Anhänger erfreuten sich offensichtlich am Anblick, wie der Mario-Erfinder an der Wii-Steuerung verzweifelte. Zu seiner Verteidigung: Es lag wohl nicht an seinen Controller-Künsten, sondern an technischen Problemen, denn im Publikum saßen zu viele Leute mit Laptops, Handys und weiteren strahlungsintensiven Geräten.

Dass Mario gut mit dem Motorrad umgehen kann, bewies er später auch in **Mario Kart Wii**.

BS EXCITEBIKE

SNES Wetten, dass dieses Spiel kaum jemand kennt?

Dieses außergewöhnliche Rennspiel erschien nicht (wie das reguläre **ExciteBike**) für das Nintendo Entertainment System, sondern für SatellaView – einen exotischen Adapter für das Super Nintendo, der allerdings nie außerhalb Japans auf den Markt kam. Im Grunde genommen handelt es sich dabei lediglich um eine 1:1-Umsetzung des Motorrad-Flitzers fürs NES, den viele Nintendo-Fans schon seit 1984 kennen und der seit wenigen Wochen endlich auch im eShop verfügbar ist (und bis zum 7. Juli sogar völlig kostenlos war). Der größte Unterschied zum legendären Original ist, dass man nicht mit namenlosen Rennfahrern durch die Landschaft heizt, sondern mit Mario, Bowser und Prinzessin Peach ordentlich Gas gibt. Im Super-Modus stand zudem eine unbegrenzte Menge an Nitro zur Verfügung, um noch schnellere Bestzeiten aufzustellen. Außerdem waren Münzen auf der Piste verteilt, die es in der Originalfassung von **Excitebike** noch nicht gab. ■

Christoph meint: *„Ein noch seltenerer Titel als das seinerzeit nur via Download in Japan erhältliche* ***BS ExciteBike*** *ist* ***3D Hot Rally*** *– ein relativ einfaches Rennspiel mit Super Mario und seinen Kumpels, das sogar 3D-Effekte bot, sofern man mit einer speziellen Brille vor dem Fernseher saß. Inhaltlich und auch hinsichtlich der Technik sind beide Games nach heutigen Maßstäben allerdings nicht mehr allzu spannend beziehungsweise ansprechend.* ***BS ExciteBike*** *ist nichts anderes als das Originalspiel mit veränderten Fahrern und* ***3D Hot Rally*** *reißt mich aufgrund des schwachen Tiefeneffekts nicht vom Hocker. Da hat der 3DS einfach deutlich mehr zu bieten!"*

LUIGI IM SCHATTEN SEINES GROSSEN BRUDERS ZUM ERFOLG?

Text | Christoph Kraus Der ewige Zweite kehrt nächstes Jahr in die Geistervilla zurück. Wir widmen uns daher schon heute Luigis Karriere!

1983: MARIO BROS.

Schon im ersten **Mario Bros.**, das Anfang der Achtzigerjahre als Spielautomat auf den Markt kam, war Luigi als Figur im Mehrspielermodus anwählbar. Als Nintendo knapp 20 Jahre später eine Neuauflage veröffentlichte – sie war Bestandteil der **Super Mario** Advance-Serie –, konnte man **Mario Bros.** sogar zu viert spielen. Neben Mario und Luigi spielten dann noch zwei ähnlich aussehende Klempner mit, die einen blauen und einen gelben Anzug trugen.

Innovationsfaktor:

1985: SUPER MARIO BROS.

Dieses Jump & Run katapultierte Luigi endgültig in den Olymp der Videospielhelden – und das, obwohl er nicht mal namentlich im Titel auftauchte, sondern die zweite Geige spielte. Luigi unterschied sich nur in einer Hinsicht von seinem großen Bruder: Sein Kittel war grün – Mario trug einen roten Anzug, wie man auf dem Bild sieht. Spielte ein Freund mit, übernahm dieser immer die Rolle von Luigi. An Luigi führte also im Zweispielermodus kein Weg vorbei!

Innovationsfaktor:

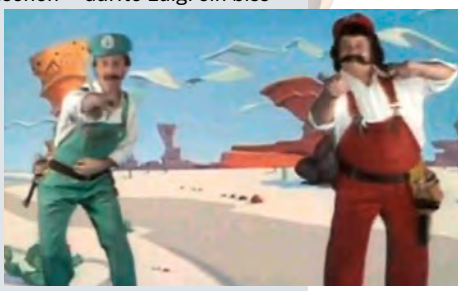
1988: SUPER MARIO BROS. 2

Im zweiten **Super Mario Bros.**-Abenteuer unterscheiden sich Luigis Eigenschaften erstmals von den Fähigkeiten seines großen Bruders: Luigi kann aufgrund seines geringeren Gewichts viel länger in der Luft flattern, außerdem überwindet er weitere Distanzen als Mario. Man kann also sagen, dass Luigi erstmals als eigenständiger Charakter auftrat.

Innovationsfaktor:

1989: SUPER MARIO BROS. SUPER SHOW!

In den Neunzigern trat Luigi zwar häufig in Videospielen auf – etwa als Rennfahrer in **Super Mario Kart** –, aber eine Hauptrolle war ihm nie vergönnt. Der ewige Zweite stand stets im Schatten seines großen Bruders. Zumindest bei der **Super Mario Bros. Super Show!** – einer Zeichentrickserie mit Schauspieleinlagen echter Menschen – durfte Luigi ein bisschen Rampenlicht genießen, denn dort gab er Mario des Öfteren Kontra. Gespielt wurde er von Danny Wells (heute 70 Jahre alt). Begleitet wurde dieser von Ex-Wrestler Lou Albano (1933–2009).

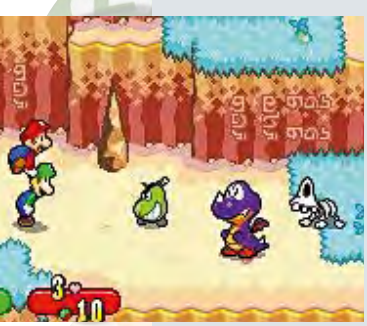


Innovationsfaktor:

1993: MARIO IS MISSING

Dieses Adventure, das gleichzeitig für NES, Super Nintendo, PC und Mac (!) in den Handel kam, ist qualitativ ziemlich schlecht. Das liegt vor allem an der langweiligen Inszenierung und dem trägen Spielablauf. Aber **Mario is Missing** war für Luigis Karriere dennoch wegweisend: Es handelt sich nämlich um das erste Spiel, in dem Luigi die Hauptrolle spielt. Wie der Titel suggeriert, ist Mario spurlos verschwunden – sein Bruderherz muss ihn nun aufstöbern. Im Gespräch mit Passanten findet Luigi heraus, wo das verschollene Familienmitglied steckt.

Innovationsfaktor:



2003: MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Bizarr: In diesem amüsanten Rollenspiel, das mit teils sehr amüsanten Slapstick-Einlagen nicht geizt, hat eine böse Hexe die Stimme von Prinzessin Peach gestohlen und gegen Bomben ausgetauscht. Kein Witz! So steht es im Handbuch geschrieben. Das verrückteste Brüderpaar der Videospielhistorie eilt nun los, der armen Peach wieder ein korrekt funktionierendes Sprechorgan zu besorgen – damit das Schloss nicht zerbombt wird, sobald das Blaublut den Mund aufmacht. Keine Frage: So gut wie in diesem Spiel war Marios Bruder Luigi wirklich noch nie drauf!

Innovationsfaktor:

2006: MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Luigi-Fans und Rollenspielfreunde sollten sich **Partners in Time** auf keinen Fall entgehen lassen. Man wird von der ersten bis zur letzten Stunde genial unterhalten – und zwar in allen Belangen. **Superstar Saga**-Besitzer werden hingegen aufgrund der zu starken Ähnlichkeit mit dem Game-Boy-Spiel möglicherweise etwas enttäuscht sein. Nichtsdestotrotz darf dieser Titel in keiner DS-Spielesammlung fehlen.

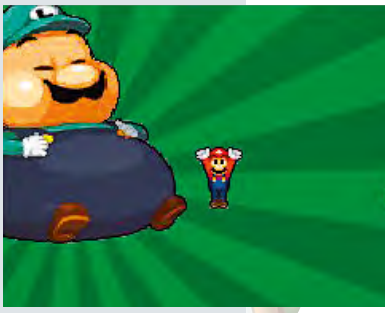
Innovationsfaktor:

2001: LUIGI'S MANSION

Als der GameCube im Herbst 2011 in Japan auf den Markt kam, war **Luigi's Mansion** das meistgekaufte GC-Spiel. Das lag nicht nur an der vergleichsweise schwachen Auswahl an Software zum Konsolenstart, sondern auch am stimmigen Spielkonzept. Dank hervorragender Lichteffekte, der witzigen Präsentation und der vielfältigen Einsatzweise des Super-Staubsaugers Schreckweg 08/16 ist **Luigi's Mansion** bis heute bei den Fans überaus beliebt. Nur die sehr kurze Spielzeit gibt Anlass zu Kritik.

Innovationsfaktor:

2009: MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER



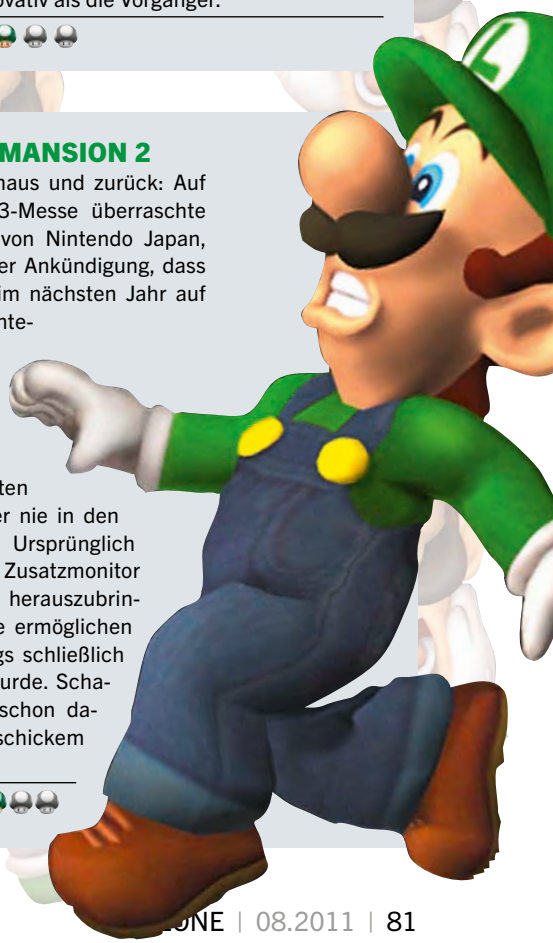
Der dritte Teil der **Mario & Luigi**-Rollenspielserie begeistert nach wie vor durch die große Portion Humor und das actionreich inszenierte Kampfsystem. Gleich zu Beginn des Abenteuers werden Mario und Luigi von Bowser eingeatmet, sodass sie gezwungen sind, den Bauch der Fettwanst-Echse zu erkunden und den Weg nach draußen zu finden. Im Spielverlauf bläht sich Luigi – wie das Bild dokumentiert – aufgrund wundersamer Einflüsse gewaltig auf. Der Klempner ist halt einfach ein Pfundskerl! Das Nintendo-DS-Rollenspiel ist aber weniger innovativ als die Vorgänger.

Innovationsfaktor:

2012: LUIGI'S MANSION 2

Einmal Gespensterhaus und zurück: Auf der diesjährigen E3-Messe überraschte uns der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, mit der Ankündigung, dass **Luigi's Mansion 2** im nächsten Jahr auf den 3DS kommt. Interessanterweise sickerte erst vor wenigen Wochen durch, dass Nintendo einst eine 3D-Version des ersten Teils schuf, die aber nie in den Handel gelangte. Ursprünglich war geplant, einen Zusatzmonitor für den GameCube herauszubringen, der 3D-Effekte ermöglichen sollte, was allerdings schließlich wieder verworfen wurde. Schade, dass es nicht schon damals mit Luigi in schickem 3D geklappt hat!

Innovationsfaktor:



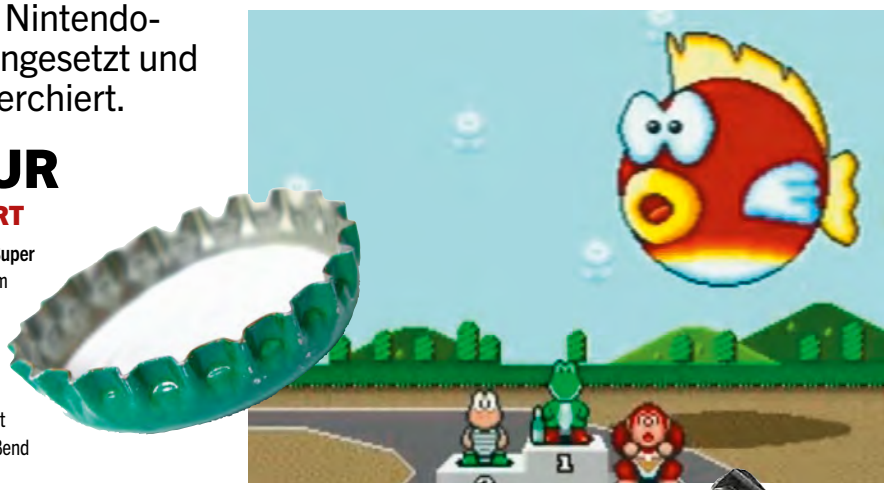
ZENSUR IN DER NINTENDO-WELT

Text | Christoph Kraus Bei welchen Nintendo-Spielen wurde die Schere angesetzt und weshalb? N-ZONE hat recherchiert.

ALKOHOL-ZENSUR

GEFUNDEN IN SUPER MARIO KART

In der japanischen Super-Nintendo-Originalversion von **Super Mario Kart** gönnen sich die Nintendo-Superstars nach einem Sieg reichlich Schaumwein. Vor allem Bowser hat offensichtlich großen Durst und kippt den Sekt direkt aus der Flasche in seinen Schlund. Doch in der europäischen Fassung des Rennspiels fuchteln die Rennfahrer lediglich mit der Buddel herum, ohne daraus zu trinken. Yoshi lässt erst den Korken knallen und wirft die Flasche anschließend ohne mit der Wimper zu zucken weg. Lässig!



TABAK-ZENSUR

GEFUNDEN IN MARIO KART 64

Im Bild seht ihr eine Spielszene aus der japanischen Version von **Mario Kart 64**. Wer sie genau betrachtet, erkennt am Streckenrand eine Referenz an die Zigarettenmarke „Marlboro“, nämlich „Marioro“. In Europa wurde diese Anspielung gestrichen. Außerdem ist an der Bande ein weiteres Wortspiel zu finden: „Luigip“ soll wohl an die ähnlich klingende Tankstellenfirma „Agip“ erinnern. Auch diese Referenz wurde in der europäischen Fassung von **Mario Kart 64** gestrichen. Bei uns steht dort lediglich „Luigi's“.

GEWALT-ZENSUR

GEFUNDEN IN COMMAND & CONQUER

Der N64-Ableger der Strategiespielserie war von Änderungen massiv betroffen. Während man im unzensierten PC-Original auf Menschen schoss, duellierten sich auf der 64-Bit-Konsole Roboter. Deshalb ersetzte man die Schreie der Soldaten, die man auf dem PC hörte, durch blecherne Geräusche. So wollte man den Spielern wohl vorgaukeln, dass sich Maschinen und keine Menschen aus Fleisch und Blut bekriegen. Auch die Truppenmodelle und Animationen wurden entsprechend angepasst.

BLUT-ZENSUR

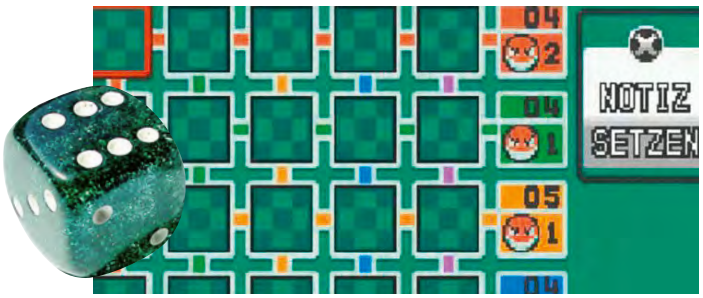
GEFUNDEN IN BODY HARVEST

Das Nintendo-64-Actionspiel von den Entwicklern von DMA Design, die später die **Grand Theft Auto**-Serie schufen, war in den Vereinigten Staaten von Amerika ziemlich blutig. Als **Body Harvest** schließlich nach Deutschland kam, wurde das Abenteuer jedoch stark entschärft: Konnte man früher noch einstellen, dass sowohl Menschen als auch Außerirdische rotes Blut verlieren, ist diese Einstellung hierzulande nicht mehr anwählbar. Bei uns tropft ausschließlich grüner Lebenssaft. Doch die meisten Spieler störten sich nicht an dieser Änderung. **Body Harvest** sieht nach heutigen Maßstäben zwar nicht mehr sonderlich gut aus, gilt aber immer noch als Paradebeispiel für ein gutes Actionspiel der 64-Bit-Ära.

KASINO-ZENSUR

GEFUNDEN IN DER POKÉMON-PLATIN-EDITION

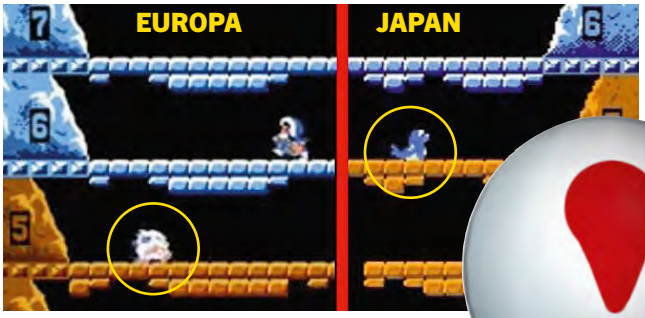
In diesem Rollenspiel hat Nintendo einen „Einarmigen Banditen“ zensiert, der in den US- und Japan-Versionen zu finden war. Als die **Pokémon-Platin-Edition** nach Deutschland kam, konnten die Spieler nicht mehr im Spielkasino ihr Glück versuchen. Der Automat stand zwar im Raum, war aber nicht mehr benutzbar. Erst in den späteren Editionen machte sich Nintendo die Mühe und sorgte für adäquaten Ersatz: Das Minispiel „Voltofalle“ (siehe Bild) ist ebenso spaßig, ohne Kinder zum Glücksspiel zu verleiten. Na, dann …



HOSEN-ZENSUR

GEFUNDEN IN WARIOWARE TWISTED

Eine weitere ulkige Zensur: Im Geschicklichkeitsspiel **WarioWare Twisted**, das gegen Ende der Game-Boy-Advance-Ära in Japan und den USA veröffentlicht wurde, gibt es ein Toiletten-Minispiel. Darin muss man eine Person, die ziemlich starken Harndrang hat, in das richtige Klohäuschen lotsen. Der Mensch trägt im Original eine hautfarbene Jeans. Damit niemand auf die Idee kommt, dass es sich um einen Nackedei handelt, wurde die Hose in den USA blau gefärbt.



GEGNER-ZENSUR

GEFUNDEN IN ICE CLIMBER

In der japanischen Version des Geschicklichkeitsspiels **Ice Climber** für das Nintendo Entertainment System legten sich die Hauptdarsteller mit Robben an. In der europäischen Fassung hingegen bekommen sie es mit Yetis zu tun. Wir wissen zwar nicht, was diese Änderung bezwecken sollte, aber sei es drum: Manche Dinge sind einfach unergründlich! Möglicherweise sehen es die Japaner nicht so eng, wenn unschuldige Robben unter Jump&Run-Figuren leiden müssen, das westliche Publikum aber schon?

TV-ZENSUR

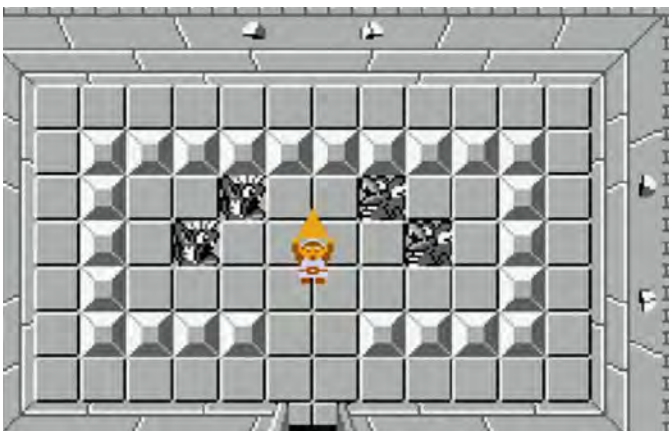
GEFUNDEN IN SECRET OF MANA

Im Super-Nintendo-Original des Rollenspiels **Secret of Mana** müssen die bösen Goblins rasch aufbrechen, damit sie die **Lindenstraße** (eine angestaubte Sonntagabendserie im ARD, Anm. d. Red.) nicht verpassen. Als das Kult-RPG später für die Virtual Console veröffentlicht wurde, verschwand diese kreative Dialogzeile. Auf der Wii wollen die Goblins ein Fußballspiel nicht verpassen. Viele Fans störten sich damals an den locker übersetzten Bildschirmtexten. Möglicherweise wollte Nintendo auf die Kritik reagieren und änderte den Satz.

RELIGIONS-ZENSUR

GEFUNDEN IN ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Im zweiten **The Legend of Zelda**-Abenteuer gibt es eine Trophäe, die aussieht wie ein Engel mit ausgebreiteten Armen. Weil Nintendo offensichtlich eine Verwechslung mit den himmlischen Cherubim und Seraphim vermeiden wollte, änderte man das Symbol im Westen ab. Dort hält der Engel seine Arme eng am Körper. Auch ein weiterer Gegenstand wurde zensiert: Aus der „Bible of magic“, die Japaner sammeln konnten, wurde im Westen das „Book of magic“. Aus weiteren Abschnitten wurden Kreuze entfernt.



Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

3DS – Eastereggs

Einige der vom N64-Original her bekannten Eastereggs oder Cheats funktionieren in der 3DS-Fassung von **Ocarina of Time** nicht mehr. Dafür fanden wir noch einige Eastereggs heraus, die auch in der 3D-Neuauflage entdeckt werden können. Viel Spaß!

Skyward Sword Poster:
Nachdem ihr in das Gefängnis in der Gerudo-Festung geworfen wurdet, brecht aus und schaltet die Wächter aus. Zerstört nun die Holzkisten. Hinter einer dieser Kisten findet ihr ein Poster zu dem nächsten **Legend of Zelda**-Teil, **Skyward Sword**.

Versteckte Bowser-Brosche:
Besucht Malon auf der LonLon-Farm. Betrachtet ihr Halstuch und ihr werdet feststellen, dass sie eine Brosche trägt. Die Form der Brosche ist Bowsers Gesicht.

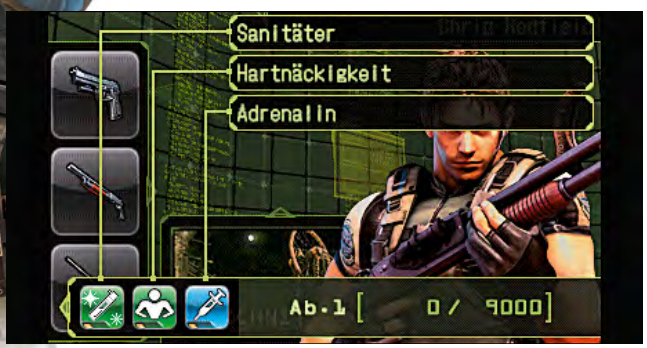
Die Fenster zum Hinterhof:
Begebt euch zu dem Hinterhof des Schlosses Hyrules. Wenn ihr durch das rechte Fenster blickt, könnt ihr verschiedene Gemälde mit Nintendo-Charakteren darauf sehen. Richtet euch nun zum linken Fenster. Zielt mit der Steinschleuder auf die Topfpflanze und schießt. Jemand wird euch anbrüllen und anschließend eine Bombe nach euch werfen.

Der kahle Fischer:
Wenn ihr als erwachsener Link zum Anglerteich geht, wird euch auffallen, dass der Fischer einen Hut trägt. Wenn ihr es richtig anstellt, könnt ihr ihm den Hut mit der Angel wegschnappen. Er wird sauer auf euch sein und nie wieder den Hut tragen.

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

3DS – Kostüme, Waffen, Charaktere und Fähigkeiten

In dem neuesten **Resident Evil**-Teil, der dieses Mal für den 3DS erschienen ist, gibt es wieder einige Kostüme zum Freischalten. Wie viele Medaillen braucht ihr? Welche Missionen müsst ihr bewältigen? Wir verraten's euch!



Freischaltbare Kostüme	Bedingung
Barry (Amerikaner)	20 Medaillen
Claire (Anzug)	25 Medaillen
Chris (Pilot)	SS-Rang, Mission 1-3 oder 10 Medaillen
Jill (Resident Evil 3)	S-Rang, Mission 3-5
Krauser (Exoskaleton)	S-Rang, Mission 5-5
Wesker (Uroboros)	B-Rang, alle Missionen
HUNK (Reaper)	A-Rang, alle Missionen (außer Level Ex)
Rebecca	S-Rang, alle Missionen (außer Level Ex)

Waffen:
Um eine bestimmte Waffe eines Charakters für jede Figur freizuschalten, müsst ihr mit dem jeweiligen Charakter jede Mission mit SS-Rang bestehen.

Charaktere:
Wenn euch die Startcharaktere nicht ausreichen, bietet sich die Möglichkeit, weitere Figuren freizuschalten. Für jeden Charakter gilt es dabei eine bestimmte Mission mit einem B-Rang abzuschließen.

Freischaltbare Spielfiguren	Bedingung
Barry	B-Rang auf Mission 4-5
Claire	B-Rang auf Mission 1-3
Krauser	B-Rang auf Mission 3-5
Rebecca	B-Rang auf Mission 2-3
Wesker	B-Rang auf Mission 5-5

Fähigkeiten:
Wer vom Freischalten nicht genug bekommt, kann auch zusätzlich neue Fähigkeiten erbeuten. Diese werden wie bei den Charakteren durch das Abschließen von Missionen freigeschaltet.

Freischaltbare Fähigkeiten	Bedingung
Pistolen-Technik	B-Rang auf Mission 4-1
Arzt	B-Rang auf Mission 1-3
Rache	B-Rang auf Mission 4-2

VIRTUAL CONSOLE
CHRONO TRIGGER

Wii – Passwörter und Endsequenzen

Fabrik-Passwörter:
Im Jahre 2300 AD findet ihr eine Fabrik. Im Fließbandraum versperrt euch ein Fass den Durchgang. Begebt euch zur Kransteuerung und entfernt mithilfe der Kran-Codes das Fass. Geht nun in den Raum, der euch vorher versperrt war, und benutzt den Computer. Er wird euch einen Code zur Inbetriebnahme verraten. Geht zurück und benutzt den Fahrstuhl. Geht weiter, bis ihr zu einem Computer kommt, der ein Passwort verlangt. Benutzt nun das Masterpasswort.

Code	Beschreibung
B, B	Kran-Code 1
X, A	Kran-Code 2
X, A, B, Y	Masterpasswort

New Game+:
In **Chrono Trigger** versteckt sich eine Funktion des Spiels, die euch ein paar neue Endings ermöglicht. Dazu müsst ihr den Black-Omen-Dungeon bestehen und das Spiel anschließend erfolgreich beenden. Nun habt ihr im Spiel-Menü die neue Option „New Game+“! Damit startet ihr ein neues Spiel. Jedoch behalten alle Charaktere ihren Level, ihre Fähigkeiten und die gesammelten Items aus dem letzten Spiel.

Endsequenzen:
Eines der Besonderheiten an **Chrono Trigger** sind die verschiedenen Endsequenzen. Während viele Spiele meistens nur über eine, in seltenen Fällen sogar über zwei oder drei verfügen, besitzt **Chrono Trigger** insgesamt 13 Stück! Für einige Endsequenzen ist auch „New Game+“ nötig. Wir verraten euch, was ihr für das jeweilige Ende tun müsst!

Endsequenz	Bedingung
Endsequenz 1: Beyond Time	Besiegt Lavos am Ende des Spiels
Endsequenz 2: Reunion	Besiegt Lavos, während Chrono „tot“ ist
Endsequenz 3: The Dream Project	Besiegt Lavos im Black Omen oder nachdem Marle eurer Gruppe beigetreten ist (New Game+)
Endsequenz 4: The Successor of Guardia	Besiegt Lavos, nachdem ihr aus 600 AD zurückgekommen seid (New Game+)
Endsequenz 5: Good Night	Besiegt Lavos, nachdem ihr nach End of Time gereist bist
Endsequenz 6: Legendary Hero	Besiegt Lavos, bevor ihr das Abzeichen des Helden erlangt
Endsequenz 8: People of the Times	Besiegt Lavos, nachdem ihr den Torschlüssel erhalten habt
Endsequenz 9: The Oath	Besiegt Lavos, nachdem ihr Masamune an Frog gegeben habt
Endsequenz 10: Dino Age	Besiegt Lavos, nachdem ihr Magus begegnet seid
Endsequenz 11: What the Prophet Seeks	Besiegt Lavos, nachdem ihr Azala begegnet seid
Endsequenz 12: A Slide Show	Besiegt Lavos, nachdem Schala ihren Anhänger genutzt hat, allerdings bevor eurer aktiviert ist
Endsequenz 13: Day of Lavos	Kämpft gegen Lavos und verliert

BEN 10 ULTIMATE ALIEN
COSMIC DESTRUCTION

Wii – Cheatcodes

In Bens neuestem Abenteuer gibt es neben vielen Aliens und Prügeleien auch wieder Passwörter. Während euch die meisten davon das Spiel erleichtern, gibt es sogar einen Cheat, der die Schwierigkeit des Spiels erhöht. Um die jeweiligen Funktionen zu aktivieren, pausiert ihr das Spiel und wählt das Cheat-Menü an. Anschließend tippt ihr das Passwort ein.

Passwort	Wirkung
cash	1 Millionen DNA-Cash
hard	Schwierigkeit: Schwer
energy	Energiewiederherstellung
health	Gesundheitswiederherstellung
levels	Schaltet alle Levels frei
upgrade	Alles auf Maximum

OCARINA OF TIME 3D EUER SKULLTULA-WEGWEISER

Text | Christoph Kraus, Henrike Ledig, Sebastian von Harsdorf

Wir führen euch zu allen 100 Goldenen Skulltulas!

In Hyrule sind 100 Goldene Skulltulas versteckt. Jeweils zehn dieser Krabbeltiere befreien ein Kind von einem Fluch. Besucht ihr das Haus der Skulltula in Kakariko, könnt ihr die Spinnen gegen Prämien eintauschen.
10 Goldene Skulltulas: Geldbörse für 200 Rubine
20 Goldene Skulltulas: Stein des Wissens
30 Goldene Skulltulas: Geldbörse für 500 Rubine
40 Goldene Skulltulas: Eine fernzündbare Bombe
50 Goldene Skulltulas: Herzstück
100 Gold. Skulltulas: 200 Rubine bei jedem Besuch des Skulltula-Hauses

SKULLTULAS IN DEN TEMPELN UND HÖHLEN

Im Inneren des Deku-Baums

☑ 1. Die erste Goldene Skulltula findet ihr im Raum, in dem ihr den Kompass findet, auf der linken Seite.

☐ 2. Den nächsten Fund macht ihr an der Wand mit den Efeuranken, die nach oben führen.

☐ 3. Seid ihr im Untergeschoss angekommen, krabbelt eine Skulltula am Gitter.

☐ 4. Für die nächste Skulltula benötigt ihr Bomben und Bumerang. Kehrt dorthin zurück, wo ihr Gohma geplättet habt, und sprengt in diesem Areal die Wand auf.

Dodongos Höhle

☐ 5. Im Raum mit den hohen Treppenstufen, die ihr nach einer Bomben-Kettenreaktion erklimmen könnt, findet ihr den nächsten Krabbler ganz oben, gegenüber der Tür an dem Kletterefeu.

☐ 6. Nachdem ihr diesen Tempel bewältigt habt, betretet ihn noch einmal. Im Hauptraum fährt der rechte Pfahl nun in das erste Stockwerk. Von dort aus müsst ihr nun in den Treppenraum zurück. Da ihr nun von der anderen Seite gekommen seid, ist die Treppe noch deaktiviert und ihr befindet euch schon oben. Nun springt ihr von der Kante auf die untersten Treppenstufe und geht anschließend die Treppe herauf. Und dort erwartet euch nun eure wohlverdiente Spinne.

☐ 7. Lauft ihr durch den schmalen Flur mit den Mini-Dodongos, spielt dort die Vogelscheuchen-Fanfare und zieht euch mittels Haken an Peter heran.

☐ 8. Ihr gelangt in diesem Flur an eine Stelle mit einer porösen Wand. Lasst dort eine Bombe explodieren!

☐ 9. Kurz vorm Endboss gelangt ihr in einen Raum mit einer aufsprengbaren Mauer. Dort ist eine weitere Skulltula.

Jabu-Jabus Bauch

☐ 10. Im Raum, der sich direkt vor dem Herrscher Barinade befindet, ist die nächste Skulltula verborgen.

☐ 11./12. Kennt ihr den Raum mit den vielen Löchern, in die man sich hineinfallen lassen kann? Eine Etage tiefer warten zwei Skulltulas auf euch. Ihr erreicht sie mit dem Bumerang.

☐ 13. Dort, wo der Schalter in der Wasserlache zu finden ist, krabbelt die nächste Skulltula in der Nische.

Waldtempel

☐ 14. Am Waldtempel-Eingang, bei dem die zwei Baumstämme stehen, befindet sich auf der rechten Seite Kletterefeu. Darauf sitzt eine weitere Skulltula und wartet darauf, sich von euch mit dem Enterhaken fangen zu lassen.

☐ 15. Im Hauptraum mit den vier Fackeln befindet sich eine weitere Spinne bei der Nordtreppe rechts oben und kann ebenfalls mit dem Enterhaken eingesammelt werden.

☐ 16. Im rechten Hinterhof befindet sich im Nordwesten ein weiterer Krabbler auf einer erhöhten Ebene. Ihr gelangt darauf, indem ihr mit dem Enterhaken auf die Vorderseite der kleinen Kiste zielt. Nun müsst ihr die Spinne nur noch mit dem Haken einsammeln.

☐ 17. Wenn ihr euch im linken Hof auf der oberen Ebene befindet, springt auf die kaputten Säulen und geht bis zur Kante. An der Wand befindet sich eine weitere goldene Skulltula. Sammelt sie mit dem Haken ein.

☐ 18. Im Vorraum zum Boss müsst ihr die Wände schieben, um Räume freizulegen. In einem der Räume befindet sich die letzte Spinne des Waldtempels.

Feuertempel

☐ 19. Klettert ihr von #18 weiter nach oben, seht ihr die nächste gleich links an der Kraterwand sitzen.

☐ 20. Im Raum mit den rollenden Felsen könnt ihr eine geheime Vertiefung im Nordosten (wo die Decke dreieckig tiefer hängt) aufsprengen.

☐ 21. Im gleichen Raum am oberen, nordwestlichen Eingang könnt ihr euch mithilfe der Vogelscheuche nach oben begeben. Im nächsten Raum sitzt dann die goldene Spinne.

☐ 22. Spielt an der westlichen Seite des großen Lavaraums die Hymne der Zeit. Im nächsten Raum wartet die Skulltula.

☐ 23. Seid ihr auf der Suche nach dem Masterschlüssel, sitzt diese Skulltula im zweiten Raum an der Wand.

Eishöhle

☐ 24. Im Hauptraum mit den drehenden Klingen versteckt sich eine Skulltula hinter drei großen Eiszapfen. Zerstört diese mit dem Schwert und schnappt euch die Spinne mit dem Haken.

☐ 25. Im östlichen Raum befindet sich eine weitere Spinne. Nehmt euch eine Flasche blaues Feuer mit und befreit das Herzstück. In derselben Richtung an der Wand befindet sich die Skulltula.

☐ 26. Die letzte Skulltula der Eishöhle ist im Raum mit dem Eisblockrätsel. Die Spinne befindet sich an der östlichen Wand über der Grube. Benutzt den Enterhaken, um an sie heranzukommen.

Wassertempel

☐ 27. Im ersten Stockwerk im Raum unten links hinter dem Kristall an der Wand

☐ 28. Im ersten Stockwerk im Raum mit den Stromstellen hängt sie unübersehbar an der hinteren Wand.

☐ 29. An der nördlichen Wand im Raum mit den beweglichen Plattformen, die den Wasserfall hinunterführen

☐ 30. Im Hauptraum könnt ihr sie ebenfalls an der nördlichen Wand mit dem Enterhaken erreichen.

☐ 31. Diese krabbelt im Raum mit den rollenden Felsen an der westlichsten der Wände umher.

Brunnen von Kakariko

☐ 32. Hinter der linken der beiden verschlossenen Türen im Hauptraum sitzt sie an der nördlichen Wand.

☐ 33. In der Ecke des Raumes, hinter der rechten verschlossenen Türe des Hauptraumes

☐ 34. Kriecht ihr in der nördlichsten Ecke durch ein Loch und folgt dann der Tür, verbirgt sie sich über einer Truhe an der Wand.

Schattentempel

☐ 35. In der östlichsten Kammer mit der großen Klinge an der östlichsten Wand

☐ 36. Im südwestlichen Raum mit dem steinernen Schirm, an der südlichen Wand

☐ 37. Diese versteckt sich im ersten Schädelraum hinter einer der Schädelstatuen.

☐ 38. Steht ihr schräg vor dem Boot und spielt das Lied der Vogelscheuche, könnt ihr euch mit dem Enterhaken auf diese ziehen, um das Spinnentier zu erreichen.

☐ 39. Kurz vor Schluss befindet sich im westlichen Teil wieder ein Schädelraum. Hinter den drei sich drehenden Schädeln findet ihr die Skulltula.

Geistertempel

☐ 40. Im ersten Stock, im westlichen Teil des Tempels, im östlichen langen Raum sitzt sie an einem der nördlichen Gitter.

☐ 41. In der Nähe des Hauptraumes, könnt ihr mit Krabbelminen Licht einfallen lassen. Die Skulltula sitzt an der Wand, an der ihr hinaufgeklettert seid.

☐ 42. Vor dem Zwischenboss, über der Türe, durch die ihr hineingekommen seid

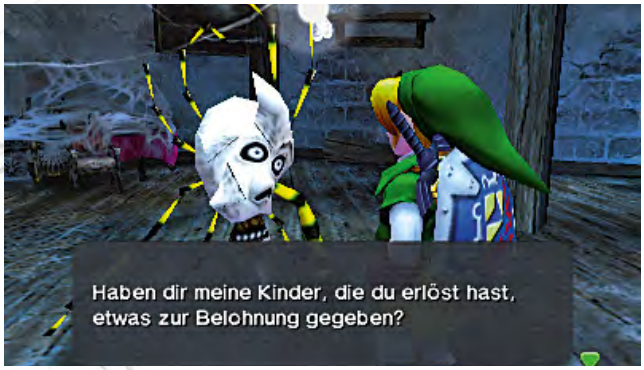
☐ 43. Spielt das Lied der Zeit in dem Raum mit den rollenden Felsen. Der Zeitblock verschiebt sich und zum Vorschein kommt eine Skulltula.

☐ 44. Im Hauptraum mit der Statue sitzt sie auf der nordwestlichen Plattform.

SKULLTULAS AUF DER EBENE VON HYRULE

Kokiri-Wald

☐ 45. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein (kleiner Link)! Im Kokiri-Wald



geht ihr hinter das Haus, das sich links neben dem Labyrinth befindet. Benutzt den Bumerang, um die Spinne dort einzusammeln.
☐ 46. Geht zum weichen Erdboden-Feld hinter dem Shop und benutzt eine Flasche mit Käfern. Die Skulltula wird anschließend aus der Erde springen und ihr könnt sie einsammeln.
☐ 47. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein (großer Link)! Auf dem Baumhaus der Zwillinge befindet sich eine weitere goldene Spinne. Zieht euch mit dem Enterhaken hoch und schnappt sie euch!

Verlorene Wälder
☐ 48. Geht zum Raum mit der Brücke. Der befindet sich vom Eingang der verlorenen Wälder aus: Links, Links. Dort befindet sich ein Feld weicher Erde. Benutzt eine Flasche mit Käfern und wartet, bis die Spinne rausspringt.
☐ 49. Ein weiteres Stück weiche Erde findet ihr im verborgenen Flur. Ihr kommt vom Eingang so hin:
Rechts, Links, Rechts, Links, Links. Benutzt auch hier wieder eine Flasche Käfer und die nächste Skulltula erscheint.
☐ 50. Pflanzt auf diesem Feld auch eine magische Bohne und reist in die Zukunft. Begebt euch zurück zu dem Stückchen weicher Erde.
☐ 51. Geht bei Nacht zur heiligen Lichtung und klettert im Nordteil auf die östliche Mauer. Dort befindet sich eine weitere Spinne. Sammelt sie mit dem Haken ein.

Ebene von Hyrule
☐ 52. Rechts neben der Stadt Hyrule steht ein Baum. Platziert vor ihm eine Bombe und es wird sich ein Loch im Boden öffnen. Springt hinein und holt euch den goldenen Achtbeiner mit dem Enterhaken.
☐ 53. Hierfür benötigt ihr Dins Feuer oder Feuerpfeile. Die nächste Spinne findet ihr im Gerudo-Tal. Klettert auf den Vorsprung hoch, der in der Richtung des Todesberges liegt. Am Boden befindet sich ein Steinkreis. Legt eine Bombe in die Mitte und ein Loch wird erscheinen. Springt hinein und zerstört das Spinnennetz. Dahinter werdet ihr an der Wand den Krabbler finden. Holt ihn euch mit dem Enterhaken.

Lon-Lon-Farm
☐ 54. Hierzu müsst ihr euch gegen den Baum beim Farmhaus rollen.
☐ 55. In der Nacht auf der Rückwand des Bretterverschlages der Pferdekoppel
☐ 56. In der Nacht auf einem der oberen Fenster des Farmhauses
☐ 57. An der Außenwand der Scheune könnt ihr sie euch mit dem Bumerang schnappen.

Hyrule-Markt
☐ 58. Gleich neben der Zugbrücke in dem Wachhaus. Rollt in die rechte der beiden Kisten, um das Spinnentier aufzuscheuchen!

Hyrule-Schloss
☐ 59. Rollt gegen den Baum, der gleich am Anfang des Schlossgebiets steht.
☐ 60. In dem Gebiet um Ganons Schloss befindet sie sich kurz vor dem östlichen Ausgang über der Lava an der Wand.
☐ 61. Spielt die Hymne des Sturms bei einem Baum an dem Ort, wo ihr durch das Loch ins Schlossinnere klettern könnt. Dann öffnet sich ein Loch im Boden, in dem sich eine Skulltula versteckt.

Kakariko
☐ 62. Rollt euch gleich am Eingang des Dorfes gegen den Baum.
☐ 63. In der Nacht an der Außenwand des nördlichsten Hauses
☐ 64. In der Nacht am obersten Teil des Aussichtsturms
☐ 65. Eine Skulltula hat sich sehr unklug versteckt: Nämlich direkt an der Wand des Skulltula-Hauses bei Nacht!
☐ 66. Ebenfalls nachts findet ihr sie bei der Konstruktion in der südöstlichen Ecke des Dorfzentrums.
☐ 67. Auf dem Dach von Impas Haus

Kakariko-Friedhof
☐ 68. Setzt in der nördlichen Friedhofsecke einen Käfer aus der Flasche auf die Erde.
☐ 69. An der südlichen Wand ganz rechts wartet sie auf euch.

Todesberg und Krater
☐ 70. Nutzt eine Bombe gleich am Eingang des Gebiets an einer seltsam gefärbten Wand.
☐ 71. Lasst einen Käfer aus der Flasche über der Erde vor Dodongos Höhle frei.
☐ 72. Nutzt in der Nacht den Stahlhammer auf die roten Blöcke am Ende des Gebietes Richtung Bergspitze.
☐ 73. Nutzt in der Nacht den Stahlhammer auf die roten Felsen in dem umzäunten Gebiet vor Dodongos Höhle.
☐ 74. Gleich am Kratereingang versteckt diese sich in einer Kiste links.
☐ 75. In der Nähe des Teleportfeldes ist ein Fleckchen lockere Erde. Nutzt hier einen Käfer in der Flasche.

Goronia
☐ 76. Im obersten Teil der Goronenstadt ist nordwestlich eine Labyrinth-Höhle. Ganz im Nordosten wartet das glänzende Getier in einer Kiste.
☐ 77. In der Nacht sitzt eine Skulltula auf der Rückseite des mit Seilen verbundenen Podests.

Zora-Reich
☐ 78. In der Zukunft befindet sich in der Nacht beim gefrorenen Wasserfall eine Skulltula. Holt sie euch mit dem Haken.

Zora-Quelle
☐ 79. Hierfür müsst ihr der kleine Link sein! Südöstlich steht ein Baum auf einer kleinen Insel. Rollt gegen den Baum und erweitert eure Spinnensammlung um eine!
☐ 80. Hierfür müsst ihr ebenfalls klein sein! Klettert bei Nacht auf den großen Ast neben dem Eingang. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine weitere Spinne. Sammelt sie mit dem Bumerang ein!
☐ 81. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein und im Besitz der silbernen Handschuhe und der Linse der Wahrheit! Kehrt bei Nacht zu der Insel mit dem Baum zurück. Dort liegt ein großer Fels. Hebt ihn hoch und schmeißt ihn weg. Spring in den Eingang, den ihr dadurch aufgedeckt habt. Aktiviert die Linse und ihr werdet einige große Spinnen sehen. Lauft den Gang entlang, klettert die Leiter hoch und ihr werdet das goldene Ungeziefer finden.

Zora-Fluss
☐ 82. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Die erste Skulltula am Zora-Fluss findet ihr gleich, wenn ihr bei Nacht das Gebiet betretet. Dort steht ein schmaler Baum. Rollt dagegen und die Spinne fällt herunter.
☐ 83. Hierfür müsst ihr ebenfalls in der Vergangenheit sein! Am Ende des Flusses gibt es eine Leiter. Darauf krabbelt eine Skulltula herum.
☐ 84. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Steigt bei Nacht auf die magische Bohnenpflanze und springt bei dem Felsen mit dem Steinkreis ab. Sprengt den Felsen weg und schnappt euch die nächste Spinne, die auf euch in dem Loch wartet!
☐ 85. Hierfür müsst ihr ebenfalls in der Zukunft sein! Begebt euch bei Nacht zu dem Zaun in der Nähe des Zora-Reich-Eingangs. Dort hat es sich an der Wand eine goldene Spinne bequem gemacht. Schnappt sie euch mit dem Enterhaken!

Hylia-See
☐ 86. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Sucht bei Nacht die Rückseite des Labors auf. Dort hat sich eine Skulltula breit gemacht. Fangt sie mit dem Bumerang!
☐ 87. Neben dem Labor findet ihr ein Feld weicher Erde. Benutzt eine Flasche mit Käfern und wartet auf die Spinne.
☐ 88. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Geht in das Labor hinein und lasst euch zum Boden des Beckens sinken. Rollt gegen die Holzkiste und die nächste Skulltula erscheint.
☐ 89. Hierfür müsst ihr in der Vergangenheit sein! Eine weitere Skulltula wartet bei Nacht auf der Insel auf euren Besuch.
☐ 90. Hierfür müsst ihr in der Zukunft sein! Auf derselben Insel zieht ihr euch bei Nacht auf den alten Baum hoch. Benutzt den Enterhaken dafür Auf der Spitze des Baumes krabbelt die letzte Skulltula des Hylia-Sees.

Gerudotal
☐ 91. Benutzt einen Käfer aus der Flasche, um diese Skulltula aus der Erde im südlichen Teil des Tals zu scheuchen.
☐ 92. Nachts kurz nach der Brücke, in der Nähe des kleinen Wasserfalls
☐ 93. Hinter dem Zelt an der Wand
☐ 94. Dem Zelt gegenüber hängt sie an der Wand hinter ein paar Säulen.

Gerudo-Festung
☐ 95. Eine sitzt auf dem Dach des Gefängnisses.
☐ 96. Sie krabbelt in der Nacht direkt auf der großen Zielscheibe herum.

Gespensterwüste
☐ 97. Recht zentral in der Wüste findet ihr ein steinernes Häuschen, bewohnt von einer goldenen Spinne.

Wüstenkoloss
☐ 98. In der Nacht sitzt dieser Krabbler auf dem Stamm einer der Palmen im Süden.
☐ 99. Steigt in der Nacht auf die Bohnenpflanze im Nordosten. Sie bringt euch direkt zur Skulltula.
☐ 100. Benutzt die Käfer auf dem Fleckchen Erde.

DAS BESTE F-ZERO ALLER ZEITEN!

N-ZONE-Leser Arlo Krämer hat in liebevoller Kleinarbeit ein Fan-Video erstellt, das zeigt, wie das neue F-Zero aussehen könnte. Im Interview schildert er, woran er in den letzten fünf Jahren arbeitete. Das Video findet ihr auf www.n-zone.de.

N-ZONE: Kannst du unseren Lesern schildern, wie es zu deinem spannenden Projekt kam?

Arlo: Angefangen hat alles im Sommer 2005, als ein paar Freunde und ich verrückt nach **F-Zero GX** auf dem GameCube waren. Durch den Bruder einer meiner Freunde kam ich zu Cinema 4D. Zu dieser Zeit drehten wir ein paar Hobbyfilme. Als ich sah, was mit dem Programm möglich war, kam mir die Idee, einen Film über **F-Zero** zu machen. Ziel war es, ein Rennen mit uns als Piloten der Maschinen zu zeigen. Meine Freunde konnte ich von dieser Idee sofort überzeugen, doch als wir merkten, wie schwierig Cinema 4D zu bedienen war und welchen immensen Zeitaufwand wir benötigen würden, sahen wir zunächst von einer Umsetzung ab.

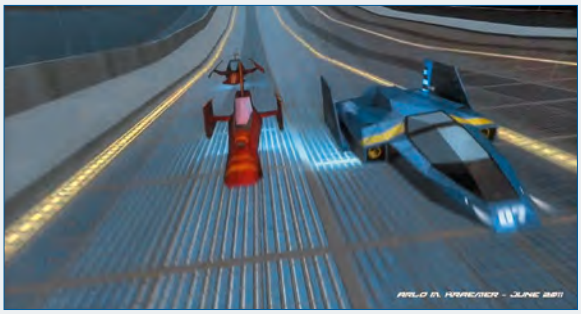
N-ZONE: Wie lange hast du an der Umsetzung gearbeitet?

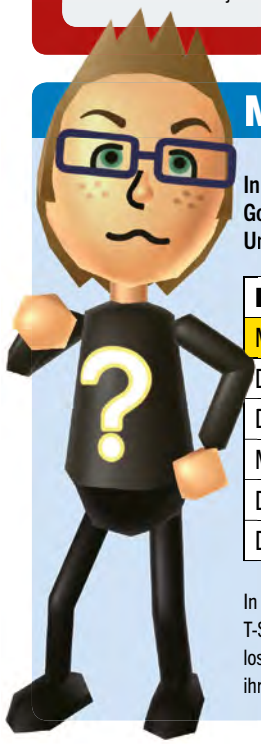
Arlo: Als ich im folgenden Winter einen neuen Laptop hatte, plante ich, das Projekt auf eigene Faust zu machen. Dabei wollte ich aber alles selbst bauen und keine Modelle aus dem Internet benutzen, da mir das zu langweilig erschien. Nach etwa sechs Monaten Herumprobiererei mit Cinema 4D war ich mit den Ergebnissen dann aber nicht sehr zufrieden. Die Modelle der Fahrzeuge waren schlecht nachgebaut und der kleine fertige Teil der Rennstrecke hatte irrsinnig viele Polygone. So beschloss ich im Herbst 2006, alles Bisherige über den Haufen zu werfen und einen kompletten Neuanfang zu machen. 2006 konnte ich dann die erste Version der Zielgeraden fertigstellen und drei Fahrzeuge modellieren und texturieren.

2007 war das Jahr der finalen Rennstrecke. Wann immer ich Zeit und Lust hatte – Schule und andere Hobbys gab's ja schließlich auch noch –, baute ich an der noch „nackten" Rennstrecke und konnte diese im Januar 2008 fertigstellen – zusammen mit dem berühmten „Big-Blue-Gebäude". Danach kam ich in die Oberstufe und jegliche Freizeit wurde ein kostbares Gut. Deshalb gab es in 2008 kaum Fortschritte im Projekt, auch stieß ich mit meinem Laptop an die Grenzen des Machbaren. Bis Ende 2009 stellte ich dann noch sechs weitere Fahrzeuge fertig, darunter eines, das ich selbst entworfen habe und welches auf meinem Lieblingsgleiter basiert: Red Gazelle. 2010 war dann das bedeutendste Jahr für Project Big Blue, was am Erwerb eines Apple-Laptops lag. Nach

dem schriftlichen Abitur beschäftigte ich mich ungefähr drei Wochen lang fast ausschließlich mit dem Bau neuer Elemente, da ich nun weitaus mehr Leistung zur Verfügung hatte. So baute ich ein Center, zwei Tunnel, einige Anzeigetafeln, etliche Wolkenkratzer und eine komplett neue Zielgerade. Als ich Ende Dezember erneut neue Streckenelemente hinzufügte, war ich mit dem Ergebnis mehr als zufrieden. Somit begann ich dann im Februar 2011 mit der Planung des nun endlich fertigen Films.

N-ZONE: Zum Schluss darfst du noch einen Tipp abgeben. Wann kündigt Nintendo das nächste F-Zero-Spiel an?
Arlo: Nach der Nintendo E3-Pressekonferenz dieses Jahr sieht es für ein neues **F-Zero** in naher Zukunft wohl weiterhin düster aus. Ich könnte mir ein **F-Zero** auf der neuen Wii jedoch sehr gut vorstellen, jetzt, da Nintendo mehr auf eine Balance zwischen Casual-Games und Core-Titeln setzt und **F-Zero** eindeutig in letztere Kategorie gehört. Auf dem Nintendo 3DS könnte man durch den 3D-Effekt ein noch größeres Gefühl von Geschwindigkeit vermitteln. Ich hoffe, dass Nintendo die Science-Fiction-Rennspielmarke nicht vergisst und sie in dieser neuen Generation (Wii U oder 3DS) in neuem Glanz aufleben lässt. Vielleicht kann ich Nintendo überzeugen, meine Rennstrecke (mit ein paar Änderungen) in das neue Spiel aufzunehmen *(lacht)*. Egal ob in Full-HD oder in 3D, ein neues **F-Zero** wäre der Oberhammer!





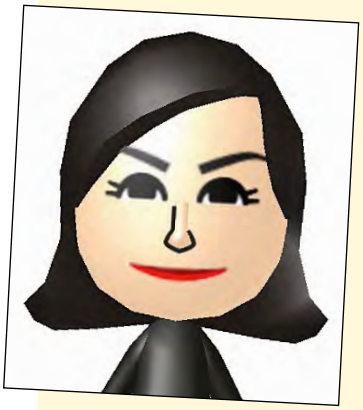
MISSION: T-SHIRT

In der letzten N-ZONE suchten wir den Leser, der am schnellsten alle 100 Goldenen Skulltulas in The Legend of Zelda: Ocarina of Time findet. Und hier kommen die schnellsten Skulltula-Jäger:

Einsendedatum	Uhrzeit	Name
Montag, 20. Juni	17:06 Uhr	Tim Fuchs
Dienstag, 21. Juni	17:55 Uhr	Matthias Fischer
Dienstag, 21. Juni	23:57 Uhr	Daniel Seckler
Mittwoch, 22. Juni	10:00 Uhr	Markus Aman
Donnerstag, 23. Juni	13:18 Uhr	Moritz Schirra
Donnerstag, 23. Juni	20:51 Uhr	Dominik („Kitsune“)

In der nächsten N-ZONE suchen wir den Leser mit der niedrigsten Nummer auf dem T-Shirt, das man anlässlich des europäischen Nintendo-3DS-Verkaufsstarts kostenlos auf www.nintendo.de bestellen konnte. Also, Leute, schickt uns ein Foto, auf dem ihr das T-Shirt tragt, per Mail an redaktion@n-zone.de!

BAU DEN PROMii!



Der beliebte ProMii-Wettbewerb ist zurück: Hier zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker ... und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner erfolgreichen Autobiografie – ein Mii von Bud Spencer gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst lustiges, aber auch originalgetreues Mii vom Dampfhammer-Prügler! Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Einsendeschluss ist der 28. Juli 2011.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Lena Meyer-Landrut zu schicken. Die Jury fand die Figur von Benjamin Frischling besonders gelungen. Für alle, die das Mii der „Satellite“-Interpretin auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des rechts zu sehenden QR-Codes. Viel Spaß dabei!

Mii

Lena Meyer

MYSTERIUM 255 GELÜFTET!

In der letzten Ausgabe stellte unser Leser Marco Prochnow verblüfft fest, dass die Zahl 255 sehr häufig in Nintendo-Spielen auftaucht, etwa als höchste Anzahl an Sternen, die man in Super Smash Bros. Melee sammeln kann. Programmierer Stephan Gerner klärt auf, was es mit der mysteriösen Zahl auf sich hat. Danke auch allen weiteren Lesern, die mithalfen, das Geheimnis zu lüften.

„Zunächst sollte man wissen, dass Computer ihre Daten im Binärsystem (auch Dualsystem genannt) speichern, das ist ein Zahlensystem, in dem es nur die Ziffern 0 und 1 gibt. Das bedeutet also: 0 = 0, 1 = 1, 2 = 10, 3 = 11, 4 = 100 und so weiter. Die kleinste Speichereinheit des Computers ist das Bit. Dieses speichert nur eine einzige Ziffer und kann somit genau zwei verschiedene Werte annehmen, nämlich entweder 0 oder 1. So arbeiten auch die AR-Codes: Jedes Feld ist ein Bit, das entweder 0 oder 1 (also entweder Schwarz oder Weiß) darstellt. Die nächstgrößere Speichereinheit ist das Byte, es besteht aus 8 Bit und kann somit 2 hoch 8 verschiedene Werte annehmen. Und 2 hoch 8 ist … richtig: 256, also die Werte von 0 bis 255. Um auf das Binärsystem zurückzukommen: Die größte Zahl, die man mit acht Stellen (also 8 Bit) im Binärsystem darstellen kann, ist 11111111 – und das entspricht 255. Dies lässt sich mit einem wissenschaftlichen Taschenrechner leicht überprüfen. Und das ist zumindest bei manchen Spielen (vor allem bei den älteren) der Grund, warum bei vielen Werten bei 255 Schluss ist: Es wurde genau ein Byte reserviert, um den Wert zu speichern, und das Byte ist voll, wenn es bei 255 ankommt. Manche Spiele haben auch eine andere merkwürdige Grenze, z. B. hören bei dem Game-Boy-Klassiker **Alleyway** die Punkte bei 65.535 auf. 65.535 ist 2 hoch 16 minus 1 (minus 1, damit auch die 0 darstellbar ist), also wurden bei **Alleyway** 16 Bit bzw. 2 Byte für die Punkte reserviert. Ich hoffe, meine wissenschaftliche Erklärung war jetzt nicht allzu unverständlich und hat ein bisschen Licht ins Rätsel um die Zahl 255 gebracht."

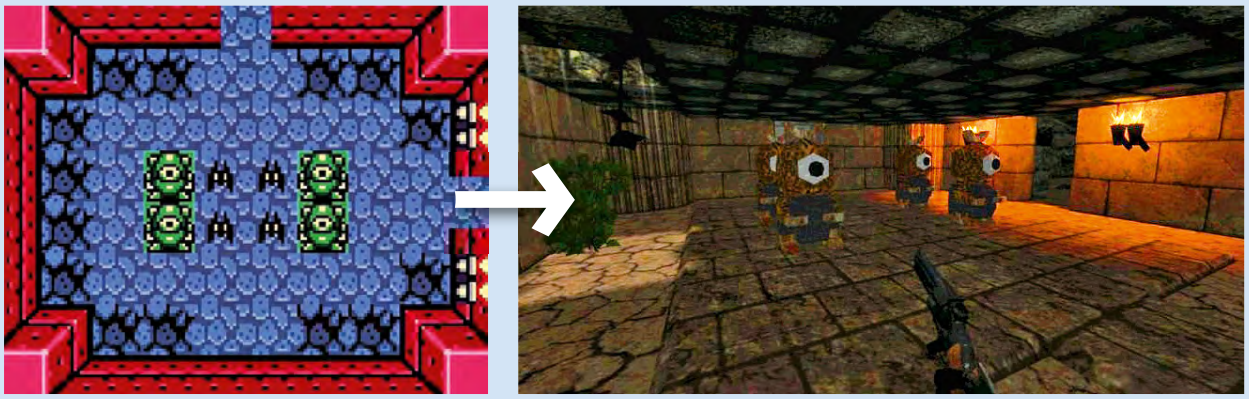
SCHÖNES WiiKEND!

Unser Leser Sascha Neitzke betreut die Nintendo-Fanseite www.wiikend.biz. Hier präsentiert er sein Projekt.

N-ZONE: Auf deiner Webseite www.wiikend.biz stellst du unter anderem Wii-Spiele vor. Wie viel Zeit widmest du deinem Fan-Projekt?
Sascha: Jeden Tag schaue ich nach News im Netz, die ich reinstellen kann, bringe aber keine sinnlosen News oder Gerüchte. Das würde zu viel Zeit kosten. Die Seite betreibe ich seit über zwei Jahren und sie musste sich erst mal richtig entwickeln, gerade was das Design angeht. Insgesamt stecke ich aber sehr viel Zeit rein, sei es wegen Tests, News oder interessanter Rubriken, täglich je nach News-Gehalt etwa eine Stunde. Inzwischen habe ich auch ein bisschen Hilfe, zumindest was die Spieletests angeht, denn ich kann ja auch nicht alles alleine kaufen. *(lacht)*

N-ZONE: Du arbeitest auch gerade privat daran, die Welt von Link's Awakening als 3D-Modell nachzubauen. Wie kommst du dabei voran?
Sascha: Aufgrund meiner Arbeit und der Veröffentlichung des Nintendo 3DS konnte ich jetzt schon ein Weilchen nicht mehr am Projekt „Cocolint" arbeiten, allerdings nehme ich die Arbeit sehr bald wieder auf. Die Gestaltung geht prinzipiell recht schnell, jedoch verliere ich mich manchmal in Details und das zieht sich dann natürlich.

N-ZONE: Was wolltest du unseren Lesern schon immer mal mitteilen?
Sascha: Ganz klar: Die N-ZONE-Leser haben sich für den besten Konsolenhersteller entschieden, den es gibt *(lacht)*. Am liebsten würde ich allen Nicht-Nintendo-Fans da draußen zeigen, dass es nicht nur familienfreundliche Games, die man aus dem TV kennt, gibt. Schon zu N64-Zeiten musste ich solchen Jungs mit **Turok**, **Perfect Dark** & Co. zeigen, was wirklich auf den Konsolen rockt. Das ist heute immer noch so. Leider.



Sascha modelliert derzeit die Welt von **The Legend of Zelda: Link's Awakening** am Computer. Hier seht ihr eine solche Nachbildung.

N-ZONE WETTET, DASS …

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:
Das war wohl ein bisschen zu viel des Guten! In der letzten N-ZONE verlangten wir von euch, dass ihr uns ein Foto schickt, auf dem mindestens 15 Personen abgebildet sind – diese Menschengruppe sollte die Leute auf dem hylianischen Marktplatz darstellen. Einer von ihnen sollte dabei eine Okarina in der Hand halten. Und zu guter Letzt hätte eine weibliche Person eine Krone im Haar tragen müssen – die hätte Prinzessin Zelda symbolisieren sollen. Doch kein einziger Leser schaffte all diese Aufgaben. Jetzt lockern wir die Bedingungen.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Weil kein Leser die Voraussetzungen im letzten Heft erfüllte, musste Christoph auch kein Versprechen einlösen.

DIE AKTUELLE WETTE:
Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem mindestens acht Personen abgebildet sein müssen – diese Menschengruppe soll die Leute auf dem hylianischen Marktplatz darstellen.**
2. **Einer von ihnen hält ein beliebiges Musikinstrument in der Hand.**
3. **Zu guter Letzt muss eine weibliche Person eine Krone im Haar tragen – sie symbolisiert Prinzessin Zelda. Die Krone kann dabei ruhig selbst gemacht sein, etwa aus Pappe.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, eine Woche lang ausschließlich Eier zu frühstücken – in Anlehnung an die Dutzenden Hühner auf der Lon-Lon-Farm in **Ocarina of Time**.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. Juli 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

HER MIT EURER URLAUBSPOST!

Diesen Monat soll unser Postfach mal so richtig überquellen. Und ihr helft dabei mit!

Ihr fahrt oder fliegt im Juli für ein paar Tage in den wohlverdienten Urlaub? Ihr lasst euch die Sonne auf den Pelz scheinen? Und ihr wollt, dass euch die N-ZONE-Redakteure mal so richtig beneiden? Dann schickt uns eine Postkarte aus dem Urlaub! In der nächsten Ausgabe drucken wir alle Karten ab, die der Briefträger bis zum 1. August 2011 in unser Büro schleppt. Also, Leute, schreibt mal alle schön fleißig!

Und hier ist die Adresse:
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth
Deutschland

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Sprechblase amüsierte Jacek (Nachname nicht bekannt) die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Geist in dieser Szene aus *Luigi's Mansion 2*? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 28. Juli 2011 an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Mir wäre ein Zimmer, wie es der N-ZONE-Leser Sascha Neitzke in der Spielerforum-Rubrik der letzten Ausgabe vorgestellt hat, als erwachsener Mann zwar ein wenig peinlich. Doch woher sollten derart coole Fan-Ideen denn herkommen, wenn es keine Freaks gäbe? Ich freue mich über solche Projekte.

ABCDCBA

Das Zimmer entstand deshalb, weil ich seit fast 20 Jahren **Zelda** verfallen bin und weil ich ein kreativer Mensch bin. Zudem stand das Zimmer ohnehin leer – also warum hätte ich es nicht umgestalten sollen? Das Zimmer habe ich übrigens nicht mal eben so gemacht. Es hat acht Monate gedauert! Ich finde es schade, dass ein Zocker einen anderen Zocker als Freak hinstellt. Als würden die öffentlich-rechtlichen Sender das nicht schon genug tun. Nebenbei könnt ihr auf meiner Webseite www.wiikend.biz/zelda-special sehen, wie viel Arbeit das gewesen ist.

SASCHA NEITZKE

Nintendo ist schwach geworden! Für die Wii erscheinen nur noch billige Drittherstellerspiele. Aber auch von Nintendo kommt nichts Besseres heraus, das trifft auch auf den Wii-Shop-Kanal zu. Es erscheinen nur noch schlechte WiiWare- und Virtual-Console-Spiele. Zudem sind alle Demos es nicht wert, dass man sie sich holt. Aber auch auf dem DS sind in letzter Zeit nur noch Billigspiele erschienen. Da hätte man vielleicht **Pikmin** oder **Super Smash Bros.** entwickeln können, es hätte trotz der schwachen Leistung ein Erfolg werden können. Doch die Zeit ist dafür abgelaufen! Leider plagen mich auch Zweifel, dass auf dem 3DS auch nur noch miese Minispiele wie beim Vorgänger erscheinen könnten. Falls der eShop genauso schlecht wird wie der Wii-Shop-Kanal, sollten sich die Arbeiter von Nintendo auch mal schämen. Nintendo wird zu einer Kinderfirma. Trotz alledem bin ich ein echter Nintendo-Fan, seit ich zum ersten Mal mit der Wii gespielt habe. Auch wenn dann das beste Spiel überhaupt für die Konkurrenz erscheinen sollte, spare ich lieber das Geld für ein gutes Spiel oder eine Konsole von Nintendo. Sie haben ihre alte Stärke verloren und sollten sie lieber zurückholen!

STEVEN STRUNZ

DER STAMMBAUM

Hallo,
in der letzten N-ZONE habt ihr über den **Zelda**-Stammbaum berichtet. Ich persönlich halte die ganzen Hintergrundinfos für sehr interessant und ich finde es super, dass ihr euch damit beschäftigt.

N-ZONE: Dankeschön, dann hat sich die Recherche ja gelohnt!

Auch wenn **Ocarina of Time** zweifellos ein herausragendes Spiel ist, ist mein Lieblingsteil der Serie das umstrittene **Majora's Mask**. Es hat eine sehr düstere und mystische Atmosphäre, woran meiner Meinung nach kein anderer **Zelda**-Teil herankommt.

N-ZONE: Das stimmt, Majora's Mask ist zweifellos ein sehr gutes Action-Adventure. Wenn es mehr als vier Tempel darin gäbe, wäre es aber noch viel besser!

Eurer Vermutung nach führt von Hyrule kein Weg mehr nach Hyrule zurück. Ich sehe das anders. Am Anfang sieht man Link, wie er erschöpft auf Epona reitet und auf der Suche nach einem Freund ist. Es gibt vermutlich nur einen Weg in Hyrule, von dem man nicht weiß, wo er hinführt: die verlorenen Wälder. Link weiß selbst nicht, wo ihn der Weg hinführt, und so gelangt er über die Wälder nach Termina. Das deckt sich auch mit dem Anfang, in dem man Link ja auch in einem Wald steuert. Auf demselben Weg könnte er auch zurückgelangen.

N-ZONE: Du greifst einen interessanten Aspekt auf. Es ist gut möglich, dass Link über die verlorenen Wälder nach Hyrule zurückfindet.

Nun zu den Zoras: In der Nähe des Sees bei Jabu-Jabu sieht man einen weiteren Tümpel. Ist es möglich, das dieses Gewässer ins offene Meer führt? Ähnlich wie bei den Goronen könnte sich eine Gruppe von Zoras vom Rest getrennt und sich einen neuen Lebensraum gesucht haben. Die Schädelbucht in Termina liegt ebenfalls am offenen Meer. Außerdem glaube ich, das Termina von denselben Göttinnen erschaffen wurde wie Hyrule. Wer **Majora's Mask** spielt, dem fällt zwar zunächst auf, dass niemand dort auch nur ansatzweise vom Triforce oder von den drei Göttinnen spricht. Doch wenn man in Richtung Ikana-Canyon reist, fallen einem alte Steinsäulen auf, auf deren Kanten Triforce-Symbole abgebildet sind. Wie kommt es dazu, dass niemand über die Göttinnen oder Hyrule spricht? Und warum wurde der Felsenturm überhaupt gebaut? Ich selbst habe mir diese Frage lange gestellt. Anfangs dachte ich, der Turm wäre nur zu dem Zweck gebaut worden, die Maske zu bewachen. Ist dies eine Anspielung auf den Turm von Babel? Dieser sollte in den Himmel reichen. Als Strafe wurde den Erbauern die Sprache genommen, damit sie nicht mehr kommunizieren konnten.

N-ZONE: Da stellst du eine spannende These auf! Was meinen die anderen N-ZONE-Leser dazu?

Vielleicht war das Ziel des Felsenturms, die Göttinnen im Himmel zu erreichen. Die Göttinnen bestraften darauf die Bewohner Terminas, indem sie den Turm umdrehten (im **Zelda**-Tempel muss man den Turm ebenfalls mithilfe von Lichtpfeilen umdrehen), sodass das Volk den Himmel nie erreichen konnte. Aufgrund dieser vielen Details ist **Majora's Mask** für mich das beste **Zelda**.

FELIX MATTES

RETRO DER ZELDA-STAMMBAUM • TEIL 2

DER ZELDA-STAMMBAUM • TEIL 2

Text | Christoph Kraus Die Spurensuche nach der zeitlichen Abfolge aller Zelda-Spiele geht in diesem Heft weiter! Wie sind Links Abenteuer miteinander verknüpft?

In der letzten N-ZONE stellten wir gemeinsam mit unserer Community die These auf, dass alle The Legend of Zelda-Spiele miteinander verwoben sind. Wir druckten einen Stammbaum ab und erläuterten die Zusammenhänge. Hier geht's weiter.

A LINK TO THE PAST

LINK'S AWAKENING

Sorgte für hitzige Debatten: unsere Retro-Reportage „Der Zelda-Stammbaum".

RISSE IM STEUERKREUZ?

Hallo Christoph,
ich hoffe, du erinnerst dich noch an mich (siehe Bild rechts oben).

N-ZONE: Na, aber sicher! Du hast an der Leser-Aktion „Schlag den Redakteur" teilgenommen und uns in der Spielerforum-Rubrik die Schmuckstücke deiner Sammlung präsentiert. Wie könnten wir dich vergessen?

Ich besitze seit dem Europa-Launch einen Nintendo 3DS. Nach ein paar Tagen Spielzeit ging mir die Lust am Spielen verloren. Nachdem ich heute, ein paar Wochen später, wieder mal **Street Fighter** spielen wollte, entdeckte ich merkwürdige Risse auf dem Steuerkreuz (siehe Foto) und auf dem X-Knopf. Ich habe den 3DS immer sehr gut behandelt und nicht beschädigt, da er mein Schmuckstück war und immer noch ist. Habt ihr in der Redaktion bei euren stark bespielten 3DS-Geräten auch solche Risse? Ist das eventuell ein Produktionsfehler? Sollte man den 3DS auf Garantie umtauschen oder bei Nintendo melden?

MANUEL DONAUBAUER

N-ZONE: Dieses Problem lässt sich möglicherweise dadurch

erklären, dass Nintendo bei der Produktion von Controllern alle Tasten und Bedienelemente (zu denen auch das Steuerkreuz gehört), „ansägen“ muss. Das bedeutet, dass beim Stanzen dieser Teile eine kleine Säge das jeweilige Plastikstück aus der Gussform herausnimmt. Dadurch entsteht möglicherweise ein winziger

Riss (der aber völlig unbedenklich ist). Ein Verlagskollege hatte ein ähnliches Problem mit einem PlayStation-Controller: Plötzlich löste sich eine Art Schutzlack-Schicht auf dem Analogstick ab – ein Fall für die Garantie! Wir empfehlen dir, die Angelegenheit genauestens im Auge zu behalten und dich auf jeden Fall (mit Foto) an die Nintendo-Reparaturabteilung zu wenden.

VON WEGEN BRÜDER!

In der vorletzten N-ZONE habt ihr geschrieben, dass Waluigi ganz offiziell Warios Bruder ist (Anm. d. Red.: Unser Leser, der uns diese Information verriet, führte als Beweis einen Text auf der Verpackung von **Mario Tennis** an). Doch in der englischen Übersetzung des Spiels wird

nicht erwähnt, dass Waluigi Warios Bruder ist. Ich vermute, ein Mitarbeiter, der für das Übersetzen verantwortlich war, hat dies lediglich vermutet und geschlampt.

N-ZONE: Na so was! Da hat uns Nintendo aber ganz schön an der Nase herumgeführt. Danke für die Berichtigung!

Außerdem habe ich im Urlaub folgende Felsformation entdeckt (siehe Bild links unten). Sie heißt „Mushroom“ (auf Deutsch: „Pilz“ – wer hätte das gedacht?!) und bildet sich durch Korrosion, wenn kleine Sandkörner bei einem Sandsturm den Felsen wegschleifen.

DAVID TARAKANOFF

AUF TOUR MIT CELEBI

Servus, N-ZONE-Genies!
Als ich vor zwei Monaten den Rückflug aus dem Türkei-Urlaub antreten wollte, musste ich feststellen, dass es in der Türkei eine tolle Fluggesellschaft gibt, mit der ich dann auch geflogen bin, allerdings leider nicht durch die Zeit (siehe Bild rechts)!

RICARDO BELLETTA

Auch das gab’s diesen Monat: Steven Strunz entwarf ein cooles **Kirby**-Motiv (Bild links) und Julia Jung erfreute uns mit einer außergewöhnlichen, am Computer erstellten **Zelda**-Zeichnung.

Der N-ZONE-Leser Ricardo Belletta hat den Urlaub in der Türkei verbracht. Den Rückflug buchte er bei einer Luftlinie, die genauso heißt wie ein ganz bestimmtes Pokémon: „Celebi“. Hebt er das nächste Mal mit „Mauzi“ ab?

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DIE NÄCHSTE ERFOLGSSTORY?

Mit der Wii U hat Nintendo die diesjährige E3-Messe dominiert, doch was erwartet uns 2012 wirklich mit der neuen Heimkonsole? Wir erörtern, welchen Weg Nintendo einschlagen könnte.

Thomas: Nun, Christoph, die Wii U hat es dir sicher auch angetan. Doch trotz aller Euphorie habe ich noch Bedenken, ob letztendlich alles so überragend wird wie angekündigt. Bei der Wii war es ja auch so, dass anfangs hochgelobte Features wie Wii Connect oder DVD-Kompatibilität nie umgesetzt wurden.

Christoph: So sieht's aus. Sich auf die Veröffentlichung einer neuen Konsole zu freuen, ist das eine. Sie hochzujubeln, ist das andere. Nintendo hat mich bei der bisherigen Wii in mancherlei Hinsicht genauso enttäuscht wie dich. Schau dir zum Beispiel den Fotokanal an. Der war am Anfang eine lustige Spielerei, aber fünf Jahre später wirkt er in puncto Funktionsvielfalt und Präsentation nur noch altmodisch. Dasselbe gilt auch für das Wii-Hauptmenü und die übrigen Kanäle. Ich wette, dass nur noch ein Bruchteil der N-ZONE-Leser Wetterdaten und Nachrichtenschlagzeilen auf der Wii abruft. Das liegt primär daran, dass all diese – einst cleveren – Features inzwischen reichlich antiquiert sind. Es mangelt einfach an Produktpflege. Das darf bei der Wii U nicht erneut passieren.

Thomas: Nach dem Erfolg der Wii und dem DS kam der Dämpfer mit den hinter den Erwartungen zurückliegenden Verkaufszahlen des 3DS vielleicht genau richtig. Die Karten werden neu gemischt – auf den Lorbeeren vergangener Erfolge ausruhen funktioniert auch mit prominenten Produktnamen kaum noch: Die Wii U wird sich genauso wie der 3DS erst einmal in der Praxis beweisen müssen. Und ohne die von dir angesprochene Produktpflege könnte dies auf Dauer ein schweres Unterfangen werden.

Christoph: Das größte Problem bei der Vermarktung der Wii U ist meiner Meinung nach das Zusammenspiel zwischen Controller und Konsole. Ich bin mir ziemlich sicher, dass die allerwenigsten Leute auf Anhieb begriffen haben, ob man zum Zocken weiterhin einen Fernseher braucht oder nicht. Mir ging es genauso. Siehst du das anders? Welche Fragen hast du dir bei der Präsentation der Wii U auf der E3 gestellt?

Thomas: Anfangs war ich etwas verwirrt, weil es die eigentliche Konsole nicht zu sehen gab, sondern Nintendo bei der Präsentation der Wii U den Fokus zu stark auf den Controller legte. Vor allem gab mir aber die Ankündigung einiger von anderen Systemen bekannten Spielen, etwa **Dirt 3** oder **Battlefield 3**, zu denken. Wie sehen die Wii-U-Spiele im Vergleich mit den PS3- und 360-Fassungen aus? Besser, genauso gut oder hinkt auch die neue Nintendo-Konsole der Konkurrenz in puncto Technik hinterher?

Christoph: Beim Anblick der **Zelda**-Demo ist mir das Wasser im Mund zusammengelaufen. Insofern denke ich auch, dass **Dirt 3** und Co. ähnlich gut aussehen könnten – sofern die Entwickler die entsprechende Leistung aus der Konsole herauskitzeln. Viel wichtiger sind mir hingegen kreative Spielideen – wenn es an ihnen mangelt, bringt selbst die beste Technik null Komma nix. Haben dich die gezeigten Demos und Spiele überzeugt? Glaubst du, mit einer Neuauflage von **Wii Sports** und einem neuen **New Super Mario Bros.**-Abenteuer reißt Nintendo was? Oder muss da noch mehr kommen?

Thomas: Die großen Nintendo-Serien werden wie zuvor erfolgreich und spielerisch innovativ sein – daran habe ich keine Zweifel. Aber ab und an ist mir trotzdem nach Abwechslung. Und genauso wird es vielen (gerade älteren) Zockern gehen, die gerne mit Freunden oder dem Nachwuchs **Mario Party** oder Ähnliches spielen, aber auch mal wieder eine Runde **Call of Duty**, **Battlefield** oder **Need for Speed** einlegen möchten. Und da will ich Fassungen, die technisch mindestens auf Augenhöhe mit denen für Konkurrenzkonsolen sind! „EINE Konsole für alles!" bringt es wohl auf den Punkt.

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die nebenstehende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 08/11, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

DVD VIDEO

ABSPIELBAR AUF PC, MAC & PS3

SEITE 1

E3 2011
Nintendo-Pressekonferenz
auf der E3 2011
Blick über den Tellerrand:
Neues von Sony und Microsoft
Experten-Runde zur Wii U

SPIEL-TRAILER FÜR Wii U
Killer Freaks from Outer Space
Ninja Gaiden 3

SPIEL-TRAILER FÜR Wii
Captain America
Die Abenteuer von Tim & Struppi:
Das Geheimnis der Einhorn
Disney Universe
FIFA 12
Fortune Street
Harry Potter und die Heiligtümer
des Todes Teil 2 – Emma Watson
Harry Potter und die Heiligtümer
des Todes Teil 2 – Rupert Grint
Harry Potter und die Heiligtümer
des Todes Teil 2 – Tom Felton
Just Dance 3
Kirby Wii
Mario & Sonic bei den
Olympischen Spielen: London 2012
Mario Party 9
Mystery Case Files:
The Malgrave Incident
PES 2012
Rayman Origins
Sonic Generations
Spider-Man: Edge of Time
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Transformers 3

SPIEL-TRAILER FÜR 3DS
Crush 3D
Dr. Lautrec und die Vergessenen Ritter
Driver Renegade 3D
Green Lantern
James Noir's Hollywood Crimes 3D
Kid Icarus Uprising
Luigi's Mansion 2
Mario Kart 3D
Metal Gear Solid Snake Eater 3D
Michael Jackson: The Experience
Paper Mario
Picture Lives!
Pokédex 3D
Resident Evil: Revelations
Star Fox 64 3D
Super Mario
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
The Rolling Western

SPIEL-TRAILER FÜR DS
Dragon Quest Monsters Joker 2
Kirby Mass Attack
Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Super Fossil Fighters

SEITE 2

HD-VIDEOS
Alle 43 Spiel-Trailer in HD!

PDFS
DVD-Cover zum Ausdrucken
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Komplettlösung
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
- Komplettlösung

Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2011 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 08/2011

E3 2011 | 43 TRAILER IN HD | ZELDA-KOMPLETTLÖSUNGEN

DVD VIDEO

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

USK ab 12 freigegeben

E3 2011

Die neuen Konsolen und über 40 Spiel-Trailer!

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans – vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa eines der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 67 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 08/11
Top-Themen: **Pokémon, Naruto, Dragon Ball, Harry Potter**. Mit Booklet und Poster u. v. m.

play³ 08/11
Top-Themen: **Battlefield 3, Need for Speed: The Run, Uncharted 3: Drake's Deception, Duke Nukem Forever,** DVD u. v. m.

X3 10/11
Top-Themen: **Need for Speed: the Run, Battlefield 3, L.A. Noire, Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Alice: Madness Returns** u. v. m.

Games and More 07-08/11
Top-Themen: **World of Tanks, Transformers 3, Tomb Raider,** Lady Gaga – Das neue Album, inklusive DVD u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

The Legend of Zelda: Majora's Mask (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Taschenbuch) von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten „The Legend of Zelda"-Manga-Taschenbücher gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
❒ **Zelda-Taschenbuch Majora's Mask** (Prämien-Nr.: 1107052)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Ages** (Prämien-Nr.: 1107053)
❒ **Zelda-Taschenbuch Oracle of Seasons** (Prämien-Nr.: 1107060)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

742126

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 09/2011
AB 17.08.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

VORSCHAU

NEUES VON EUREN NINTENDO-HELDEN

In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr sämtliche Neuigkeiten zu den heißesten Nintendo-Spielen für Wii, 3DS und DS, die in den nächsten Monaten erscheinen werden!

TEST

XENOBLADE CHRONICLES

Ohne Zweifel ist das Nintendo-RPG eines der Wii-Highlights dieses Sommers. Wir nehmen das Epos unter die Lupe und verraten, ob es das Zeug zum N-ZONE-Hit hat!

VORSCHAU

STAR FOX 64 3D

Wir verraten euch alles zum 3D-Remake des Klassikers – vielleicht sogar im Test ...

SERVICE

DER 3DS IM VISIER

Freut euch auf eine Analyse der ersten Monate und der Zukunftsaussichten des 3DS.

GRATIS ONLINE SPIELEN:

Derzeit ist das PC-Games-Sonderheft mit den interessantesten kostenlosen Browserspielen im Zeitschriftenhandel erhältlich. Einsteiger und Profis finden darin alles zu ihren Lieblingsgenres wie Strategie, Sport, Renn-, Abenteuer- und Rollenspiel sowie einige nützliche Starthilfen in Form von Gutschein-Codes. Viel Spaß mit den beliebtesten Gratis-Games des World Wide Web!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Uwe Hönig, Christoph Kraus, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Stephan Gerner, Lukas Schmid
Trainees Michael Hanisch, Sebastian von Harsdorf, Henrike Ledig

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

WÄHLE DEINE SEITE MIT BEDACHT!

BLOODMOON

Free2Play

WWW.BLOODMOON.DE

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

www.bamaward.de

powered by Norton by Symantec

RAIKKO® INNOVATE.CREATE.IMPROVE.